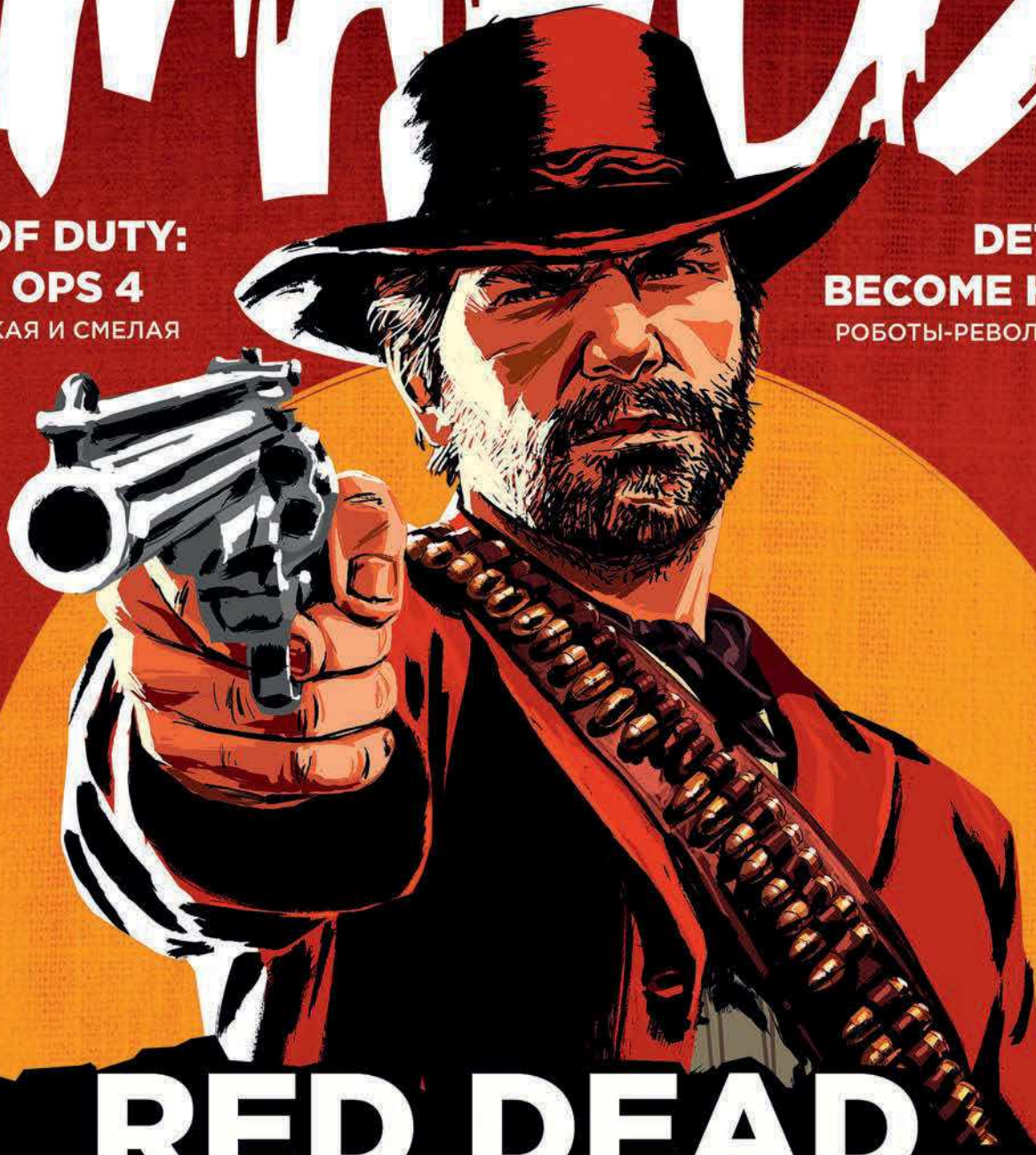
07 2018 | 250
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
НОВАТОРСКАЯ И СМЕЛАЯ

DETROIT: BECOME HUMAN
РОБОТЫ-РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ

16+



RED DEAD REDEMPTION 2

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 • PATHFINDER: KINGMAKER • PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE
DETROIT: BECOME HUMAN • STATE OF DECAY 2 • TWO POINT HOSPITAL • ANCESTORS LEGACY
CITY OF BRASS • OMENSIGHT • EXTINCTION • BRAVO TEAM • HEAT GUARDIAN • NINTENDO LABO
S.T.A.L.K.E.R. • «ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА» • «ХАН СОЛО: ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ. ИСТОРИИ»

9 771560 258026 18007
игроМедиа

mirf.ru
МИР ФАНТАСТИКИ
16+
ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ
• НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
• ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
• СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
• САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
• ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ
ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»?
КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?
РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Астрологи объявили месяц внезапных анонсов. Количество неожиданных продолжений культовых серий выросло вдвое.

Сначала прорезался **S.T.A.L.K.E.R. 2**, отменённый несколько лет назад. Сказать, что мы в редакции оторопели от этой новости, – почти ничего не сказать. Правда, в то, что игра выйдет в 2021... простите, в **2.0.2.1.** году, верится с трудом. К тому же, по имеющимся слухам, проект пока находится лишь на стадии написания дизайн-документа. Но всё равно новость потрясающая.

S.T.A.L.K.E.R. значит очень многое для каждого второго геймера из СНГ, и я не исключение. В своё время игра вызвала у меня такую бурю эмоций, с какой я просто не мог справиться. И потому завёл бложик, куда изливал свои восторги. С этого, собственно, и начались мои игровые тексты, позднее превратившиеся в профессию...

Но что-то я отвлёкся.

Второй анонс был не столь долгожданным, но тоже весьма постапокалиптическим: **Bethesda** представила **Fallout 76**. Тут с разработкой всё в порядке – над проектом корпят сразу две студии... однако же это, поговаривают, будет не ролевая игра, а онлайновая выживалка. Онлайн плюс Fallout – это замечательно, я обеими лапками за такой союз, но в основе выживастиков лежат сбор ресурсов, строительство да вялые попытки отбиться от монстров. А ведь культовая постъядерная серия совсем о другом! Не спорю, сеттинг для survival подходит хорошо, но можно мне всё-таки новую часть, желательно от **Obsidian**?

А ещё, пока я это писал, поползли слухи о новой Assassin's Creed...

Получается, что чем ближе к E3, тем горячее от анонсов. Оно, пожалуй, и логично: многие хотят успеть засветиться до выставки, во время которой привлечь внимание игровым анонсом куда сложнее.

С релизами всё тоже просто прекрасно, и этот номер – лучшее тому доказательство! Ищите в нём рецензии на **Detroit: Become Human**, **Pillars of Eternity 2: Deadfire**, **State of Decay 2** и другие достойные проекты.

Раздел спецматериалов получился увесистым, и здесь тоже не обошлось без влияния S.T.A.L.K.E.R.! Изрядно располнел и кинораздел – благо мы вспоминаем творческий путь Джеки Чана и присматриваемся к важнейшим для гиков новинкам в кинотеатрах. А вот железный цех скромный: наш гуру плат и чипсетов в этом месяце отдыхал, так что материалов почти не было. Ну, нельзя же получить сразу всё?..

В общем, самое время отправиться в очередное незабываемое путешествие – перевернуть страницу.

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Подписаться на «Игроманию» можно через **journalshop.ru/igromania** – редакция знает, что многим нравится регулярно вынимать любимый журнал прямо из ящика в подъезде или получать его на почте. «А чего это вы пропали из подписочных каталогов?» – спросите вы. Всё просто: нам кажется, что такой подход маленько архаичен. Вот оформлять подписку в электронном магазине – это совсем другое дело!

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Дизайн и вёрстка Герман Титов
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий, Марк Юзенас
Контент-редактор Владимир Фетисов

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Редакционный директор Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Подписка

journalshop.ru/igromania/

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 18 350 Circulation 18 350

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

22 PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE
ИЗОМЕТРИЯ ГОДА

78 ДЕСЯТЬ ИГРОВЫХ ГЕРОЕВ-ИДИОТОВ
ИМ ТАК ПРОЩЕ

04–09 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
04 Red Dead Redemption 2

10–21 В РАЗРАБОТКЕ
10 Call of Duty: Black Ops 4
14 Two Point Hospital
18 Pathfinder: Kingmaker

22–49 ВЕРДИКТ
22 Pillars of Eternity 2: Deadfire
26 Detroit: Become Human
34 State of Decay 2
38 City of Brass
42 Ancestors Legacy
46 Omensight

50–57 ОБЗОР
50 Extinction
52 Chuchel
54 Bravo Team
56 Heat Guardian

10 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
СОБИРАЙ КОМАНДУ

64 S.T.A.L.K.E.R.
СРАВНЕНИЕ ЛОКАЦИЙ И НАТУРЫ

98 «ДЭДПУЛ 2»
ЭЙ, КТО СЛОМАЛ ЧЕТВЁРТУЮ СТЕНУ?

ПОСТЕРЫ
Чернобыль
Detroit: Become Human

РЕКЛАМА
Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

26
DETROIT: BECOME HUMAN
УБИТЬ ВСЕХ ЧЕЛОВЕКОВ

74
NINTENDO LABO
КАРТОННЫЕ ИГРЫ

58–93 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
58 Интервью с Сергеем Григоровичем
64 S.T.A.L.K.E.R.: сравнение локаций и натуры
74 Nintendo Labo
78 Десять игровых героев-идиотов
82 Пятнадцать модов для «Ведьмака 3»
88 Десять драконов для Дейенерис

94–109 КИНО
94 «Хан Соло: Звёздные войны. Истории»
98 «Дэдпул 2»
100 Чего вы не заметили в «Дэдпуле 2»?
102 «Черновик»
106 Джеки Чан: сам себе каскадёр

110–112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
110 Клавиатура и мышь от Cooler Master
112 Клавиатура Logitech G513

04
RED DEAD REDEMPTION 2
ОДИЧАЛЫЙ ЗАПАД

RED DEAD REDEMPTION 2

ВСЁ, ЧТО ИЗВЕСТНО О ВЕСТЕРНЕ ОТ ROCKSTAR

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Ходили слухи, что ты свалился с коня, как обычно – пьяный, и свернул себе шею.
– Я и сам это слышал, Боб, даже думал, что уже в аду, но потом понял, что это всего лишь Небраска.

К/ф «Непрощённый», 1992 год

СБОРНАЯ
Ван дер Линде по грабежам и поджогам

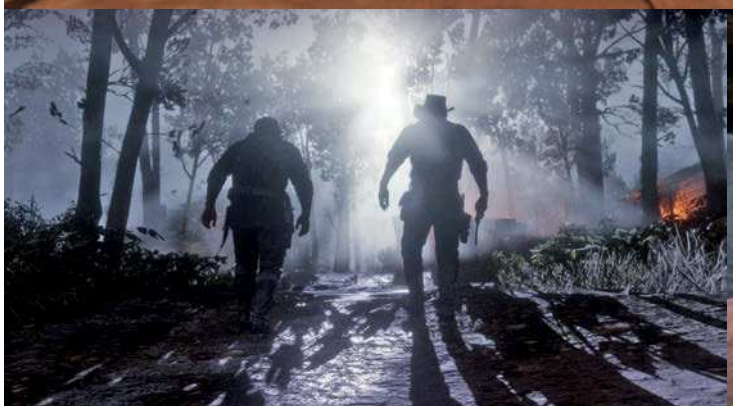
К манере **Rockstar** представлять публике грядущую **Red Dead Redemption 2** сложно отнестись с пониманием: в трех трейлерах разработчики не показали ни секунды живого геймплея – сплошные ролики да сцены на движке. Некоторые коллеги по цеху считают, что тем самым американцы косвенно признают неважное состояние билда – показывать, возможно, пока особо нечего.

Бытует, впрочем, и более оптимистичное мнение: дескать, студия так задрала планку качества своими последними проектами, что даже те крохи сведений, какие разработчики смахнули со стола в ладошки журналистов, можно счесть достаточным поводом для высоких ожиданий.

Не буду пока склоняться ни на чью сторону, а лучше перескажу всё, что в настоящий момент известно о RDR2. Вам же, друзья, оставляю право самим судить о перспективности проекта.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

Решение сценаристов делать не продолжение, а приквел довольно предсказуемо. Первая **Red Dead Redemption** закончилась на переломе эпох: одновременно с приключениями Джона Марстона в Америке на всех парах шла индустриализация, а жизненный уклад, нравы и сами люди Дикого Запада на ходу превращались в воспоминания. Меткие стрелки, бандиты и конокрады уходили в забытье, и не просто так харизматичный злодей Ван дер Линде сказал, шагая в пропасть со скалы: «Наше время прошло». Сиквел



СТАРОМУ ЗНАКОМОМУ во второй части снова придётся несладко

этой истории стал бы чем угодно, но уже точно не вестерном.

К тому же многие харизматичные герои и злодеи попросту не дожили до финальных титров первой части, и без них продолжение могло показаться... водянистым. В этой ситуации приквел – не только спасение для франшизы, целиком завязанной на эстетику Дикого Запада, но и разумное использование нереализованного потенциала оригинальных персонажей.

В приквеле банда Голландца предстаёт в своём исходном варианте: живой Ван дер Линде моложаво шевелит пышными усами, а среди семёрки грабителей сплошь знакомые лица. В том числе главный герой RDR Джон Марстон – ещё без шрамов и без мечты стать фермером и семьянином. Те самые шрамы, кстати, должны появиться по ходу сюжета второй части: на одном из кадров Джон появляется со свежими, едва зашитыми ранами на лице. Среди новых персонажей – пока безымянный индеец, который, похоже, будет отвечать за арсенал головорезов.

БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ

Роль же альтер эго игрока досталась некоему Артуру Моргану – ни много ни мало правой руке самого Голландца. Здесь заметно отличие между главными героями двух частей: Марстон пытался похоронить грехи прошлого, чтобы спокойно жить с семьёй на своей земле, а вот Морган, как и все протагонисты **GTA**, озабочен в первую очередь своей криминальной карьерой и совсем не претендует на звание хорошего парня.

Жизнь вне закона обусловила новый геймплейный элемент: отныне у героя есть свой оперативный центр, он же штаб, он же перевалочная база. Правда, это всего лишь несколько скромных палаток, костёр да замызганный котелок – знаменитые преступники Дикого Запада жили без особых удобств. Но, согласно имеющейся информации, свою личную палатку игрок сможет улучшать. Об унитазе с подогревом мечтать, конечно, не стоит, но скромный жестяной умывальник и зеркало для бритья поставить наверняка позволят. Ведь не зря же разработчики с не до конца понятной мне гордостью объявили, что борода у Моргана будет расти в реальном времени...

Каждый из отчаянных ребят Голландца рано или поздно обратится к Артуру за помощью, а расположив

ОТ ЧЕЛОВЕКА
с такими глазами
действительно глупо
ждать пощады

к себе подельников, главный герой и сам сможет рассчитывать на их поддержку. Звучит как обычная механика квестов на лояльность, но разработчики обещают систему посложнее: хорошие или натянутые отношения с товарищами не только меняют состав «группы поддержки», но и влияют на течение основного сюжета и открывают альтернативные ветки сценария.

Кроме семерых членов банды, в лагере появятся и другие колоритные маргиналы – побочные персонажи. С ними игрок будет взаимодействовать, выполняя мелкие просьбы-задания на повышение авторитета и развитие поселения. В штабе и его окрестностях придётся провести немало времени, а если игрок отлучится надолго, по возвращении Артура встретят ворохом новостей о событиях, случившихся в его отсутствие. Но разработчики обещают, что не станут навязывать игроку лишний гринд и прокачку, а возня с лагерным бытом останется опциональной.

GRAND THEFT HORSE 2

Для похождений Джона Марстона геймдизайнеры Rockstar создали настолько убедительный, живой и волнующий открытый мир, что во второй части у них только одна задача: не сломать то, что и так работает как часы. Увы, именно о мире игры пока рассказали немногое: известно лишь, что карта расширилась и включает в себя пять просторных регионов на юге нынешних Соединённых Штатов. Если судить по болотам и аллигаторам в трейлерах, события развернутся где-то в Луизиане.

На игровых просторах станет больше воды: герои почти наверняка будут путешествовать на каноэ и наконец научатся плавать – недаром в трейлере показали отряд стрелков, бредущих по грудь в воде. Но главное средство передвижения на Диком Западе – конечно, лошади. К механикам первой части добавится забота о животных: верного коня теперь можно холить и лелеять, покупать ему модные сёдла, менять сбрую и так далее.

«Прокачанная» лошадь отгонит копытами волков в диких пустошах, не сбросит всадника, испугавшись медведя, а призывный свист хозяина услышит за версту. На коня, наконец, можно навьючивать снаряжение и вооружение – всё время таскать в руках тяжёлый винчестер больше не придётся. Самое интересное, что, если обученная

ГЕРОЙ ПАЛИТ из двух стволов. А по нему, похоже, стреляют из тяжёлого пулемёта – обратите внимание на фон

В ГОРНЫХ ЛОКАЦИЯХ нам доведётся скакать и по снегам

лошадь погибнет в бою, заменить её на такую же «Плотву» не получится: придётся покупать нового скакуна и дрессировать его с нуля.

Дополнительные миссии, которыми блистала первая RDR, во второй игре должны стать ещё интереснее и глубже: сил на сценарии побочных миссий брошено, по уверениям тружеников Rockstar, ничуть не меньше, чем на основную историю, и у многих заданий будет сразу несколько путей решения.

ПОЛКОВНИК КОЛЬТ ВСЕХ УРАВНЯЛ

В боевой системе революции не намечается: вряд ли пальба станет менее зрелищной и интенсивной. Здесь меня по-настоящему волнует лишь один вопрос: уберут ли разработчики автонаведение? В первой части прицел намертво прилипал к жертве, стоило лишь выдернуть револьвер из кобуры, и любую сложную перестрелку можно было пройти примитивным, но действенным способом: достал оружие, выстрелил с автонаведением, спрятал, снова достал. Кто-то такой возможности только порадуется, но лично я надеюсь, что в Rockstar не оставят лазеек для слабых духом.

Новый элемент арсенала – индейский лук: Артур будет использовать это бесшумное оружие на охоте, и, зная прежние работы Rockstar, наверняка не только там. В трейлерах герой ловко

НА УЛИЦАХ под вечер легко вляпаться в неприятности

палил с двух рук – не исключено, что у игрока будет такая же геймплейная возможность. Хотя реальные стрелки Дикого Запада обычно использовали свободную руку для того, чтобы взводить курок.

Есть вероятность получить обновлённую систему рукопашных боёв: в видеороликах сделали акцент на мордобой. А особенно лихого экшена я жду от мультиплеера: согласно утечке, Rockstar готовят сразу несколько режимов, среди которых будет и популярная нынче «королевская битва».

РОЛЕВОЙ ВЕСТЕРН?

Некоторые новые элементы как будто пришли в проект из жанра ролевых игр: например, NPC начнут соблюдать режим дня, как в **Skyrim**, и в зависимости от времени суток в одной и той же подворотне можно будет встретить как простого торговца, так и контрабандиста.

Вдобавок много внимания уделили общению с неигровыми персонажами: пользователь не только выбирает варианты ответа в диалогах, но и меняет тон и эмоции Моргана. Если герою за неподобающее поведение сделает замечание шериф, достаточно вежливо

ДАМЫ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ
стреляют и держатся в седле не хуже мужчин

извиниться – и инцидент будет исчерпан.

Но подобные уловки работают только до известной степени: если учинить кровопролитие в салуне или на оживленной улице, служители закона просто пристрелят вас безо всякой болтовни; никаких «звёзд розыска» из GTA не предусмотрено.

Зато прокачка умений и повышение характеристик обойдут Артура Моргана стороной – и это, пожалуй, к лучшему. Пусть эксперимент с развитием героя в **GTA: San Andreas** так и остаётся экспериментом.

ПОКА СТВОЛЫ МОЛЧАТ

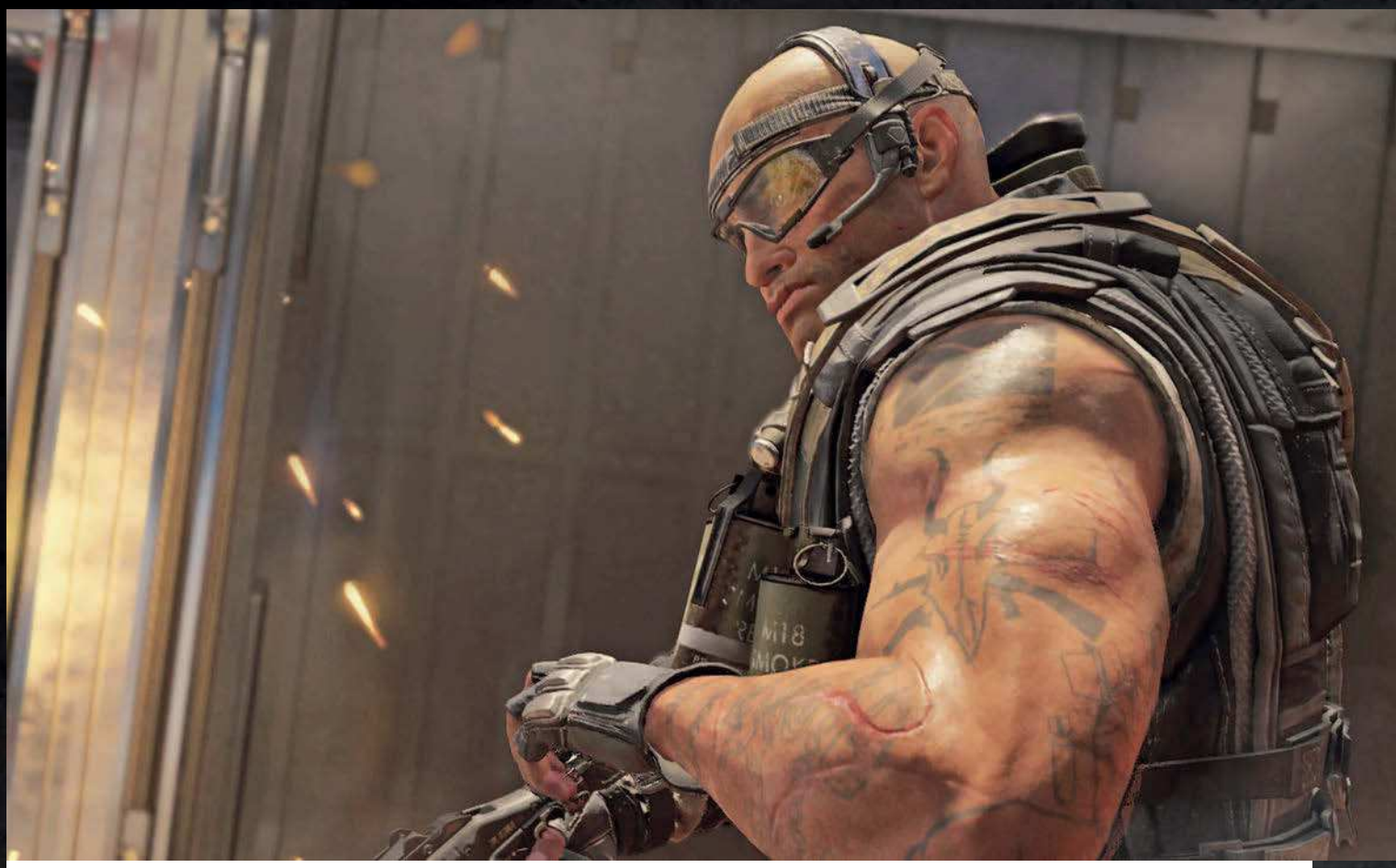
Список дополнительных активностей ожидаемо расширили. Система охоты стала сложнее и реалистичнее: выследив и убив какого-нибудь оленя, мгновенно «снять» с него мы можем только часть ресурсов – ценные рога, например. А вот чтобы освежевать добычу и добраться до мяса, придётся тащить тушу в лагерь, и без упомянутой лошади здесь никак. К тому же такие скоропортящиеся продукты будут быстро тухнуть – механика далеко не ключевая, но всё же добавляющая определённую степень атмосферности.

Ещё на лоне природы можно собирать целебные травы, ловить рыбу и разводить крупный рогатый скот. Да, занятия это не самые интересные, но ради справедливости отметим, что реальные обитатели Дикого Запада делали всё это гораздо чаще, чем грабили поезда.

Главное, чтобы разработчики довели до ума экономическую систему: в первой игре было не так уж много возможностей потратить накопления. Лично я целиком опустошил виртуальный кошелёк лишь единожды за прохождение – когда спустил всё до цента на ставки в «ударь ножом между пальцами».

■■■

Пока «живой» геймплей видели только избранные, вроде журналистов портала IGN, но нельзя отрицать, что у студии Rockstar огромный кредит доверия от критиков и пользователей. Конечно, хочется верить в лучшее, но в подобных ситуациях всегда есть опасность нарваться на эффект завышенных ожиданий. Так что ждём новую информацию – и надеемся, что главный вестерн от мира видеоигр вправду так хорош, как его рисуют в трейлерах. ■



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

ПОДРОБНОСТИ С ПРЕСС-ПОКАЗА В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Любая новая часть **Call of Duty** – это комплексный продукт, сразу несколько игр в одной, где каждый может выбрать то, что ему нравится. Звучит отчасти как рекламный слоган, но вообще-то так оно и есть: у сюжетной кампании, зомби-режима и сетевых боёв, как правило, разные аудитории, которым продают комплект в общей упаковке.

Поэтому известие о том, что в **Call of Duty: Black Ops 4** не будет сюжетной кампании, расстроило примерно треть игроков. Остальные пожали плечами и замерли в ожидании новостей про зомби и сеть. Вот их-то **Treyarch** ничуть не разочаровали.

«**СТОЙТЕ!** Но ведь Call of Duty же про войну!» – скажет кто-то. Нет, начиная с World at War серия Call of Duty ещё и про зомби

«CALL OF DUTY: ОСАДА»

В сетевых баталиях изменений масса, и главное из них – пожалуй, возвращение к исключительно наземным боям. Если в предыдущих играх серии появились двойные прыжки, джетпаки, бег по стенам и прочие элементы вертикального геймплея, то тут всех махом прижали к поверхности. Хорошо это или плохо – вопрос открытый, но целиться стало однозначно удобнее. Да и случайных смертей из-за того, что вы просто не заметили противника, отныне гораздо меньше.

Второе изменение – вообще удар по устоям, потому что из Black Ops 4 *убрали автоматическую регенерацию здоровья*. Первые шаги к этому сделали в прошлом году в **CoD: WWII** – там не было автолечения в сюжетном режиме. А теперь, если вас ранили, отсидеться в уголочке не получится

А ВООБЩЕ любого героя можно гибко настроить, выбрав оружие, перки и дополнительный обвес на своё усмотрение

ПЕРСОНАЖИ в мультиплеере зовутся «специалистами», и к каждому из них прилагается по паре спецумений. Вот эту барышню зовут Сераф, и она умеет ставить мобильную точку возрождения, ускоряя прибытие подкреплений, а в качестве «ульты» достаёт огроменный револьвер с чудовищным уроном...

...А ЭТО АЯКС (в миру, очевидно, Фрэнсис). Имеет оглушающую гранату и тактический щит со встроенным автоматом

и в мультиплеере, нужно вколоть себе шприц чего-то там регенерирующего. Казалось бы, шприцы бесконечны, на что это влияет?

На деле же это серьёзно меняет привычный геймплей. Теперь после каждой удачной стычки нужно совершать уже не одно, а *целых два* рефлекторных действия: перезарядиться и вылечиться. А значит, у противника вдвое больше шансов застать вас врасплох за любым из этих интимных процессов. И, как показала практика, он будет постоянно этим пользоваться. Бесчисленное количество раз я умер, потому что встретил врага полностью здоровым, но с тремя патронами в магазине или, наоборот, с заряженным оружием, но на последнем издыхании.

Кроме того, появились «туман войны» и «подсветка». На мини-карте вы видите только тех противников, что попали в поле зрения союзников, а с помощью отдельных способностей можно подсвечивать силуэты на поле боя – хоть бы и сквозь стены. Больше внимания уделили работе со звуком: стало легче ориентироваться по топоту и прочему бряцанию, которое издают тяжеловооружённые бойцы.

Расширился список персонажей, а с ним и количество доступных им способностей. Тут и установка стационарных щитов, и сейсмический удар, наносящий урон в некотором радиусе, и даже установка источника радиации, вокруг которого вражеской команде медленно, но неумолимо плохеет.

По ощущениям, замедлился и темп игры, хотя официальный пресс-релиз уверяет в обратном. Появилось больше возможностей для «кемперов», любителей тихо отсиживаться в уголочке в надежде застать зазевавшегося противника врасплох.

Всё это привело к тому, что бои стали куда более тактическими, в противовес весёлой и беззаботной беготне из ранних частей. И это внезапно сроднило Call of Duty с... **«Rainbow Six: Осада»**. Здесь нужно прикрывать друг друга, думать о своём позиционировании, с умом использовать способности каждого из персонажей и вообще действовать *командно*. Это и раньше было полезно, но сейчас особенно хорошо заметен контраст между теми, кто играет порознь, и теми, кто координирует свои действия.

После презентации я успел опробовать четыре режима. Сколько их ещё будет в игре, пока не известно, но уже совершенно точно есть классический командный deathmatch (ограниченное время, в зачёт идут только убитые враги) и domination (захват трёх контрольных точек, которые постепенно приносят очки команде их владельцев).

Кроме них я пощупал control – это когда одна команда нападает, вторая защищает две контрольные точки, а проигрывает тот, кто исчерпал лимит «возрождений», не захватил или не защитил точки до истечения отведённого времени.

И последним я распробовал hardpoint – в этом режиме контрольная точка всего одна, но её положение постоянно меняется, а очки получает первый захвативший.

CALL OF BATTLE ROYALE

А ещё на презентации тихо и скромно анонсировали режим Blackout – вариацию на тему battle royale в рамках серии Call of Duty. Информации о нём почти нет, кроме короткого тизера, обсуждать эту тему разработчики наотрез отказываются. Возможно, что-то заявят на E3, но пока остаётся строить предположения.

И моё будет таким: очень вряд ли нас ждёт клон **PUBG** или **Fortnite: Battle Royale**. Разработчики скорее воспользовались набирающей популярность тенденцией, чтобы поэкспериментировать с тем, чего в Call of Duty доселе не было, – *массовыми* сражениями. Из официальных заявлений я пока вынес, что карта для Blackout будет в тысячу раз больше, чем любая другая из классических режимов. В тизере можно разглядеть транспорт, причём не только наземный, но и воздушный.

В нём же видно, что плотной командной работе из основной сетевой игры найдётся место и здесь. Вдобавок там фигурируют персонажи из прошлых частей Black Ops, что наводит на мысли о богатом фансервисе. Оружие, гаджеты и способности тоже, скорее всего, будут собраны со всех частей серии, так что нас явно ожидает что-то очень масштабное и захватывающее. Как разработчики и обещали – нечто совершенно новое.

LEFT 4 DUTY

Зомби-режим в этот раз отдувается за отсутствующую кампанию, предлагая возможность проходить карты в одиночку. Вернее, вы по-прежнему проходите их вчетвером, просто недостающих друзей можно заменить ботами. И если в предыдущих играх серии со старта была доступна только одна зомби-кампания, а новые появлялись в загружаемых дополнениях, то тут их с самого начала три штуки. Причём в первых двух будет совершенно новая четвёрка героев, впервые за более чем десятилетнюю историю игр Call of Duty от Treyarch.

Первая кампания называется «IX» и переносит группу героев в далёкое прошлое: судя по всему, в Древний Рим, где безумные жрецы устраивают гладиаторские бои на арене против нежити. Оружие у персонажей сплошь холодное, как и положено в ту эпоху. Будет ли это именно арена с волнами противников, или, как обычно, нужно будет продвигаться вперёд, решая головоломки, – пока не понятно.

Вторая зомби-кампания точно будет традиционной, с поправкой на то, что действие происходит на борту «Титаника». Того самого: финал трейлера эпично показывает героев в пафосной позе на палубе знаменитого корабля. Слева можно разглядеть спасательный круг с названием, а прямо за бортом – очертания огромного айсберга. Если в трейлере показана *завязка* кампании, логично предположить, что мы будем не просто драться с ордами мертвецов, но и спасаться с тонущего корабля среди

ИМЕННО ЭТОТ артефакт виноват в том, что люди превращаются в оживших мертвяков. Судя по всему, в этой части нас ждёт много подробностей относительно того, что вообще творится в альтернативных игровых кампаниях

А ЭТО ЧЕТВЁРКА новых героев. По крайней мере, так они выглядят в античном сеттинге, в других кампаниях всё будет иначе. Заметьте, в кои-то веки на девице нормальная броня, которая хоть что-то защищает!

ЕЩЁ НАМ пообещали богатую биографию каждого из персонажей сетевого режима и кучу разбросанных по всем картам мелких намёков, которые подскажут, что же творится в мире Black Ops. Примерно как в Overwatch, где историю тоже собирали по крупицам сами игроки

рушащихся стен, прибывающей воды... и чего-там-ещё-вы-помните из фильма Джеймса Кэмерона.

Ну а третья кампания – ремейк карты Mob of the Dead, уже знакомой фанатам по предыдущим частям.

Чтобы сделать зомби-режим предельно реиграбельным, разработчики анонсировали местный аналог мутаторов: настроек игрового процесса, с которыми можно баловаться на своё усмотрение. Изменять скорость зомби, силу удара, количество, состав орды – словом, подстраивать уровень сложности под нужды команды. Ну или себя любимого, если предпочитаете компанию ботов.

■■■

Получается, нас опять ждут традиционные «три игры в одной», где место одиночной кампании займёт новый массовый мультиплеерный режим на основе жанра battle royale. Разработчики позиционируют четвертую Black Ops как самую навороченную в серии именно для *совместной* игры. Что, кстати, совершенно не значит, что в какой-то момент нас не будет ждать большой сюрприз – например, в виде анонса одиночного режима на E3 или выпуска его же в формате DLC, по многочисленным просьбам фанатов.

По крайней мере, относительно PC-версии разработчики вняли гласу народа и пригласили заниматься ею специалистов из **Beenox**. Это будет не просто порт с консолей, а именно параллельная разработка с учётом мелких нюансов, свойственных компьютеру как игровой платформе. Чуть другое меню, иное поведение оружия, поддержка расширенных графических настроек и так далее. Даже сервера будут выделенные!

Ну и конечно, распространяться игра будет через Battle.net, так же как и **Destiny 2**, – в этом плане слухи тоже оказались верны. Как, впрочем, и большая часть слухов про новую Black Ops. ■

TWO POINT HOSPITAL

СВЕРНУТЬ ГОЛОВУ В ЛЕЧЕБНЫХ ЦЕЛЯХ

РОДИОН ИЛЬИН

Мне довелось побывать в Лондоне и нанести визит в британский офис **SEGA**, где я пообщался с разработчиками **Two Point Hospital** и лично опробовал игру на часовой геймплейной сессии. Забегая вперед, скажу, что мне жутко понравился этот динамичный и в то же время уютный экономический симулятор главврача городской больницы. Играть в это – всё равно что лопать желтые аскорбинки из пластикового пузырька: уже и подташнивает, и скулы сводит от переизбытка кислоты, но остановиться невозможно!

ЭТОТ ПАЦИЕНТ СЛОМАЛСЯ...

Хотя, по правде говоря, концепция игры далеко не новаторская: в основе TPH лежит экономический симулятор 21-летней давности – **Theme Hospital**, разработанный студией Bullfrog Productions и изданный Electronic Arts. При этом речи о плагиате нет: костяк новообразованной студии **Two Point** состоит из тех же самых людей. *«Мы давно хотели вернуться к медицинской тематике и воплотить идеи, которые не успели тогда. К тому же мы хотели проработать округ Две Вершины и его локации, чтобы игрокам было на что обратить внимание помимо непосредственно больниц. Мы добавили разнообразных персонажей, знаменитостей, политиков...»* – поясняет Марк Вебли, директор Two Point Studios.

ВИЗУАЛЬНЫЙ стиль игры, особенно персонажи, навевает воспоминания о работах Ника Парка, основателя студии Aardman Animations (анимационные фильмы об Уоллесе и Громите, мультфильм «Побег из курятника»)

Впрочем, на начальном уровне и при основании первой небольшой клиники

ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ новую медтехнику или улучшить существующую, нужно проводить исследования новых болезней

ЗДАНИЯ больниц могут находиться в отдаленных уголках округа Две Вершины, где нанять работников очень сложно. А высококвалифицированных работников – почти невозможно!

ВРАЧЕЙ, у которых высокая смертность пациентов, придётся снимать с должности

знаменитостей вы не встретите – богатым и знаменитым подавай просторные медицинские центры с развлекательными комнатами, где в изобилии установлены кофе-автоматы, вендинговые аппараты, бильярды, в каждом углу кадка с цветами, а в туалетах унитазы-роботы под любой рост. И все эти прихоти однажды придется удовлетворить! Иначе развитие медицинской империи затормозится, а у вас не будет денег на изучение новых болезней.

Но пока, на начальном этапе, – прожиточный минимум. Что нам нужно: регистратура напротив парадного входа, один кабинет для медосмотра с кушеткой и железным ящиком для картотеки пациентов, научный центр по производству лекарств и одна операционная. И, разумеется, хотя бы один врач. Нанимать опытного сотрудника, который запросит бешеную зарплату, на первых порах нерационально. Лучше взять вчерашнего студента с минимальной практикой, выгадав немного средств на тот самый несчастный аппаратик с шоколадками. Зато ваши пациенты станут чуточку счастливее.

С ростом больницы, с оборудованием все новых и новых кабинетов растет и поток больных – в геометрической прогрессии! И вот уже регистратура не успевает распределять всех по кабинетам, и вам требуется еще один стол в приемной с медсестрой.

ПЛАТЬЕ ДЛЯ КОРОЛЯ

Марк Вебли, директор Two Point Studios, и Бен Хаскинс, главный дизайнер Two Point Hospital, отнюдь не новички в индустрии. Они прошли школу **Lionhead Studios** и работали над играми серий Black & White и Fable. Мне было интересно узнать, каково это – трудиться в большой фирме над топовыми играми и, наоборот, делать нишевый проект маленьким коллективом.

– Расскажите, как была организована работа в Lionhead.

Марк Вебли: Над Black & White трудилась небольшая команда, разработчики постоянно общались между собой и делились идеями. Но при создании Fable команда стала просто огромной, и общение сошло на нет, у каждого уже была гора своей работы. Что до Two Point Studios, то мы маленькая студия. Это позволяет трудиться более размеренно и выслушивать все идеи и предложения – как хорошие, так и плохие. В маленькой команде каждый может спокойно высказаться.

– То есть каждый может предложить свою идею, и у неё есть шансы войти в игру?

Бен Хаскинс: Именно так! В этом и различие – большая команда разработчиков должна просто работать, *исполнять*, в то время как в нашей студии можно обсудить предложения и конструктивно покритиковать. Кто-то даже может загореться идеей коллеги и через считанные минуты предоставить набросок.

Вот хороший пример: один из наших сотрудников предложил ввести персонажа с болезнью по мотивам сказки «**Новое платье короля**» – по задумке персонаж должен быть голым и хвастать, что у него самый лучший наряд. Я сначала решил, что будет безвкусица, но, когда наш аниматор показал наброски, передумал. Так что иногда стоит попробовать воплотить мысли своих коллег!

МЕДИЦИНСКИЙ ПЕРСОНАЛ взбунтуется и откажется работать, если заставлять принимать пациентов без продыху. Кстати, мы вольны управлять даже временем перерывов на кофе, если очень хочется заработать побольше денег, невзирая на состояние подчиненных. Только нужно понимать, что уставший доктор будет еле волочить ноги и засыпать на ходу

Как следствие, врачи начинают зашиваться – срочно нанимайте ещё персонал и организовывайте подсобку, где ваши работники смогут передохнуть и попить кофе между приемами больных. Наконец, ребят с простым и понятным жаром или больным животом сменяют страдальцы со светящимися лампочками вместо головы! Чёртов *злокачественный просветит!* Привычными методами хворь не одолеешь: придется строить особую операционную, в которой больному в буквальном смысле отвинтят голову и прикрутят новую. И снова – инвестиции, наём медицинского персонала, врачебная утварь, закупка современного головоотвинчивающего оборудования...

Разработчики обещают прорву немыслимых (и не имеющих ничего общего с реальностью) болезней, изучение которых – святая обязанность главврача. Если не вкладываться в новые операционные, пациенты будут всё чаще умирать, не дождавшись помощи. Но на этом проблемы с такими больными не заканчиваются – преставившийся горожанин превращается в привидение! И начинает мстить – шнырять по больнице и пугать *пока ещё* живых. А на более поздних этапах мумии вообще станут вашей головной болью...

Who you gonna call? Ghostbus... Уборщицу с пылесосом!

АВТОРЫ обещают некие «многопользовательские соревнования», но пока не вдаются в подробности

...НЕСИТЕ СЛЕДУЮЩЕГО!

Авторы уверяют, что каждое следующее медицинское учреждение будет уникальным: никаких шаблонов в проектировании и организации работы, никакой линейности. Каждому медицинскому центру можно назначить специализацию: например, это может быть исследовательская лаборатория или медицинский учебный центр.

Кроме того, уже возведенные и обустроенные госпитали дозволено улучшать: не возникает чувства, что пути назад уже нет, к любому зданию можно вернуться и что-нибудь доработать. К тому же вернуться постоянно побуждает поступающая информация об уровне чистоты внутри больницы (нужно больше клозетов!), радости пациентов и сотрудников, а также уровне здоровья больных. Всё это можно посмотреть прямо над зданием.

Так, я, например, заметил, что в одной больнице очень низкий уровень чистоты. Сначала подумал, что забыл купить какое-нибудь оборудование, но потом обнаружил, что в туалетах попросту не было раковин, и все ходили с грязными руками. Даже такие мелочи влияют на ваших пациентов, а как следствие – на доходность учреждения!

И главное: никогда нельзя недооценивать больных – они коварны и обидчивы! И не готовы подолгу сидеть в очереди на прием. Не получив должной доли внимания, пациенты разворачиваются и просто уходят озлобленные. Или умирают, что ещё хуже. За каждым персонажем закреплен журнал с информацией обо всём, что с ним происходит и где он побывал, – отличное подспорье для мудрого менеджера.

■■■

Two Point Hospital видится достойной преемницей идей Theme Hospital. Если вы застали те стародавние времена, за новинкой определенно стоит следить: игра выйдет на PC в четвертом квартале этого года, а позднее доберется и до консолей. Впрочем, даже если вы не знакомы с оригиналом... в какой ещё игре можно построить «империю» медобслуживания и начать откручивать людям головы из гуманистических соображений?! ■

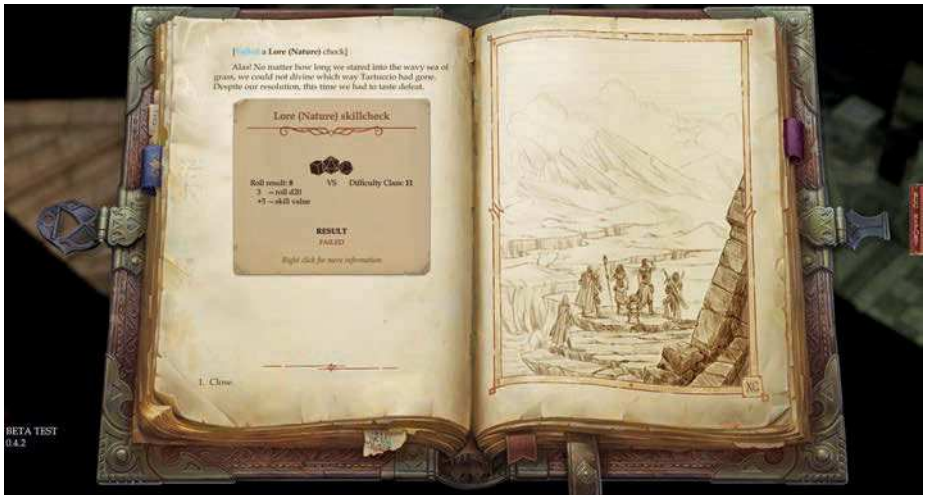
PATHFINDER: KINGMAKER

ОЧЕНЬ НАСТОЛЬНАЯ RPG

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

CRPG по превосходной настольной системе Pathfinder, с Крисом Авелоном в сценаристах, при ближайшем рассмотрении оказывается именно тем, чего от неё ждёшь. Тут даже и объяснять-то особенно нечего – так бережно пухлые тома с правилами переведены на язык кода. И если вы давний поклонник Pathfinder, то и в игре от Owlcat Games будете чувствовать себя как опытный ролевик в подмосковном лесу.

А вот каково здесь простому любителю компьютерных ролевых игр?



КАЖДЫЙ неудачный бросок – упущенная возможность

УШИ

Без шуток: восприятие Kingmaker будет *очень* сильно зависеть от того, как вы относитесь к системе Pathfinder. Потому что настольные уши здесь не просто торчат из каждой щели – они заботливо вымыты и украшены разномастными серьгами, чтоб вы сразу же обратили на них внимание. Скажем, если ваша партия совершает некое действие, требующее проверки параметра и броска кубика, вы сможете своими глазами увидеть, что выпало на двадцатиграннике, и узнать, почему проверка оказалась успешной или не очень.

Прожжённых ролевиков, для которых каждый бросок дайсов равнозначен священнодействию, такой подход наверняка вгонит в религиозный экстаз. Но на мой вкус это минус: я верю в такой игровой дизайн, который как можно лучше прикрывает обнажённую натуру механики, не заставляя игрока распылять внима-

ГЛАЗАСТЫЙ бард-разведчик нашел тайник, и мой внутренний манчкин уже радостно потирает потные ручонки

МЕНЕДЖМЕНТ привалов – это важно! Голодные бойцы будут испытывать слабость, незамаскированный лагерь легко найдут враги, а уснувший стражник проворонит угрозу

РЕДАКТОР боевого построения. Совсем как в Pillars of Eternity II и ещё вагоне игр!

ние на математические параметры. Дайте мне шансы на успех в процентах, чтобы я мог с комфортом насладиться принятием решений, а всё прочее – от лукавого. Зачем мне лишние цифры там, где расчёты всё равно делает машина? Я лучше сосредоточусь на истории.

Настольноцентричный подход прослеживается и в боевой системе. Она очень неспешная: герои до-о-о-о-о-олго замахиваются для удара, ме-е-едленно переключаются с цели на цель, а для раздачи адресных приказов, вроде применения способностей или питья лечебных зелий, приходится прибегать к автопаузе.

Из-за колоссального разброса в уроне (спасибо кубику) почти каждый удар может оказаться летальным – как для противника, так и для члена вашей партии. В итоге сидишь и приговариваешь: ну давай, давай! Настольщики здесь должны счастливо улыбаться, а вот для меня всё это как-то слишком неспешно и рандомизированно. Порой думаешь, что даже пошаговый бой показался бы более динамичным... Да что уж там, в той же **Divinity: Original Sin** он действительно динамичнее!

Пока под вашим руководством всего четыре персонажа, к этой неспешности ещё можно приспособиться, но, когда партия разрастается до шестерых членов, на развешивание баффов в начале боя уже тратишь неприлично много времени. А уж когда в группку союзных героев прилетает какое-нибудь заклинание дезориентации и они тараканами разбегаются по всей карте, попутно огребая от вражеских лучников, хочется просто плакать.

Система развития тоже вполне безжалостная. Всё по хардкору: уровни в специальности, прокачка характеристик, выбор новых способностей. Если вы такое любите, получите массу удовольствия: здесь и правда есть где развернуться.

Впрочем, кое-где авторы постарались сделать непростую ролевую жизнь приятнее. Например, я очень порадовался, когда игра при выходе с локации впервые предложила мне подобрать все невзятые вещи с трупов врагов – вот буквально в один клик. Я и так с удовольствием опустошаю каждый сундук и обшариваю каждое тело, а тут мне ещё и ненавязчиво напомнят, если я вдруг что пропустил. В такие моменты чувствуешь заботу разработчиков.

СЕРДЦЕ

Если ролевая система определённо рассчитана на ценителей, то сам мир и взаимодействие с ним порадуют всех без исключения.

ЕСЛИ НАНЕСТИ слишком большой урон, противника «разджибзит». И ладно бы от магических ударов, но такое может сотворить даже обычная стрела!

ГОЛОВОЛОМКА, открывающая тайную комнату. Несложная, как раз в духе настольных модулей

...А ВОТ НАГРАДА удручает. В комнате куча вещей, но активен только сундук

Глазастые персонажи регулярно находят нычки с предметами, а то и полноценные тайники с секретными рычагами. Путешествуя по глобальной карте, частенько вляпываешься в какие-нибудь стычки или просто истории – через случайные встречи разработчики временами даже продвигают основной сюжет. Локации очень симпатичные, правда, на них пустовато: деревьев и кустов хватает, а вот активных объектов дефицит. **Divinity** нас в этом плане откровенно разбаловала – может, ребятам из **Owlcat Games** стоило учесть это при создании Kingmaker?

Отдельная песня в мюзикле случайных событий – это привалы: тут можно вручную настраивать, кто будет стоять на страже и кашеварить! А если выбрать неудачное место для ночлега... Ой, проще рассказать на примере.

Разобралась, значит, как-то моя группа со стаей волков, а через пару экранов решила поставить лагерь – зализать укусы. Спокойно расстелили циновки... а дальше начались проблемы: на ужин поймать никого не удалось, закамуфлировать лагерь – тоже. Так и легли спать на голодный желудок, дозорный тоже вскоре отключился – а через пару часов всю группу разбудила пара молоденьких волков, с аппетитом жующих ноги нашего варвара.

Кое-как отбились и решили заново улечься прямо здесь же, среди поверженных волков: ребята ведь так и не поели, не выспались, на каждом повис эффект утомления. Со второй попытки дело пошло на лад: охота завершилась успешно, ребята как следует выговорились, даже ужин не сгорел! Проснулись с утра бодренькие, собрались, прошли буквально полтора экрана – а там разорённый всё той же стаей волков лагерь каких-то торговцев.

И ты понимаешь, что мир продуман, мир *живёт*.

Игра отличный генератор историй – а ведь именно за подобным опытом мы

КАЖЕТСЯ, на ужин сегодня волчатина...

и ныряем в ролевые миры! Именно ради такого и стоит осваивать систему, если вы ещё не её фанат. Как только перестаёшь замечать механики, Kingmaker тут же подкидывает порцию первоклассных приключений – и неважно, следуешь ли ты по сюжету или просто болтаешься без дела.

Сюжет тут, кстати, по-авеллоновски занятный – по крайней мере, в той части, с которой я успел соприкоснуться. Бодрое начало, достаточно неожиданное развитие,

ЛАГЕРЬ разбойников, которых я уболтал свалить подобру-поздорову. Сейчас помародёрствуем всласть!

ПРИ ВЫХОДЕ с локации нам предлагают забрать вещи с тел противников. Идеальная механика для спидранов

интригующие персонажи... И неплохие диалоги, в которых находится место отыгрышу.

Но ко всем этим замечательным элементам примешивается затхлый аромат вторичности. И виной тому интерфейс.

СКЕЛЕТ

С точки зрения интерфейсных наработок перед нами почти полная копия **Pillars of Eternity II: Deadfire**. Те же всплывающие подсказки в диалогах, текстовые квесты, визуализированные с помощью иллюстрированных книг, даже привычный редактор боевых построений имеется.

И здесь я вижу большую проблему: CRPG – очень архаичный жанр, а Kingmaker не спешит устраивать революцию и раздвигать устоявшиеся рамки. Все изометрические ролёвки последних лет смело экспериментировали: **Pillars of Eternity** вернула интерес к жанру, **Tyranny** поставила в центр истории злодеев, **Torment: Tides of Numenera** показала очень необычный мир с сумасшедшими заданиями, а серия **Divinity: Original Sin** перевернула вообще всё.

Когда видишь решения, что применялись в другой новинке, неодолимо тянет начать их *сравнивать*. И вот тут игра от **Obsidian** даст сто очков форы творению Owlcat Games – по крайней мере, на текущем этапе. Графика в Pillars of Eternity симпатичнее, боёвка динамичнее, да и в целом она кажется лучше продуманной. Впрочем, неудивительно, что проект от мастеров жанра, которые на ролевых играх целый собачий приют съели, ощущается куда более складным.

Конечно, к релизу что-то успеет поменяться... Но сейчас Kingmaker кажется не столько конкурентом для Deadfire, сколько её «сахарозаменителем» – игрой, куда люди уходят в поисках похожих ощущений, вдоль и поперёк исходив оригинал. Кто-то может сказать, что это тоже достойная ниша, но мне кажется, что идейный проект – а перенесение отличной ролевой системы на компьютеры замечательная идея! – достоин персональной славы и *своей* аудитории. Увы, повторяя наработки Pillars of Eternity, далеко от неё не уйдёшь.

■■■

Как компьютерная реализация настольной системы, Kingmaker прекрасна. На мой взгляд, она сделана даже чересчур дотошно: выпячивание ортодоксальных механик скорее мешает погружаться в игровой мир. Очевидное сходство с новинками консервативного жанра тоже не идёт проекту на пользу. Но если закрыть на это глаза и занырнуть в сюжет целиком, Kingmaker дарует замечательный приключенческий опыт – и неважно, играли вы до этого в Pathfinder или нет. ■

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЖАНР Изометрическая RPG **РАЗРАБОТЧИК** Obsidian Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ** Versus Evil, Obsidian Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-2100T 2,5 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, DirectX 11

PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

ОСТРОВА НЕВЕЗЕНИЯ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Боги не смогут указывать мне!
Спартанец Кратос

Наследие седовласых геймдизайнеров пользуется спросом и почётом: в современных проектах всё чаще можно видеть те же механики и отдельные игровые элементы, что блистали 20–25 лет назад. При умелом обращении ретроматериал обретает современный облик и даёт пользователю ценный игровой опыт. Так вышло с первой частью **Pillars of Eternity**, живо напомнившей сообществу о настольных корнях жанра: о подземельях, драконах и детально проработанных мирах.

Продолжение «Столпов» стало для оригинала тем, чем когда-то **Shadows of Amn** для **Baldur's Gate**. Отказавшись от коренных изменений, мудрецы и чародеи из Obsidian дали нам того же, что и прежде, только больше, глубже и красивее. Нашлось место и для нововведений, но об этом ниже.

НА ДЕКОРАЦИИ
художники не поскупились

WORLD OF SOULS

Мир игры близок к классическим образцам героического фэнтези с модными ныне тёмными тонами. Но есть здесь и свои узнаваемые черты; честь и хвала сценаристам за то, что они не стали приглашать нас в очередной клонированный сеттинг меча и магии.

В **Pillars of Eternity 2** перед нами не привычное средневековье, но раннее Возрождение, если проводить параллели с реальной историей. Авантюристы, разбойники и прочие непоседливые граждане таскают с собой пистолеты, а крепостные стены и борта кораблей щетинятся стволами пушек. Свои интересы отстаивает могущественная торговая корпорация, а в воздухе витает дух индустриализации и юного ещё капитализма.

Гномами, как известно, фэнтези не испортишь, так что они чин по чину населяют Эору вместе с людьми и эльфами. Но среди местных рас встречается и такая экзотика, как островитяне аумауа (явно навеянные племенами маори) и народ орланов (гибрид хоббитов и, видимо, бешеных хорьков).

Боги в мире PoE далеки от христианского смирения и буддийского созерцания. Здешний пантеон вызывает в памяти античных олимпийцев: эти боги тоже плетут интриги и не дают смертным покоя.

Наконец, важная особенность сеттинга и, определённо, достижение сценаристов Obsidian: в мире Эора души и их энергия –

ДУШИ УБИЕННЫХ так и тянутся к Хранителю

СБОР ТРОФЕЕВ игнорировать не стоит. Даже у самого хилого врага нет-нет да и заваляется что-нибудь полезное...

КАК МЫ ИГРАЛИ
КАК: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: ПК
СКОЛЬКО: 30 часов

величины физические. Местная наука доказала их существование: души перерождаются со вращением Колеса, а до тех пор коротают время *там* (так здесь называют место обитания духов). Учёные же определили и ценность особого минерала, который напитывается энергией призраков. Колдуны-аниманты контактируют с духами и пользуются в обществе немалым авторитетом. ну а главный герой обеих частей – Хранитель, наблюдатель и проводник умерших. С этим статусом связаны сюжетные повороты, квесты и способности нашего альтер эго.

Сюжетно Pillars of Eternity 2 – прямое продолжение первой части. Хранитель остановил заразу «пусторождённых» (детей без души), обосновался в собственной крепости и даже успел пожить мирной жизнью... Но тут бог Эотас вселился в гигантскую статую и с непонятными намерениями отправился бродить по миру, попутно уничтожая поселения и сотнями убивая людей. Мы берёмся остановить зловредное божество, тем более что Эотас начал свою прогулку с разрушения именно нашего замка.

ЦЕХ ПО ПРОИЗВОДСТВУ ИЗБРАННЫХ

При создании главного героя мы можем, как в старые добрые времена, задержаться в различных меню на час-полтора. К нашим услугам выбор расы и подрасы, класса и подкласса, характеристик, навыков, внешности и голоса. Конструктор подобной глубины появился в классических CRPG – например, в **Icewind Dale 2**, где мы впервые увидели перенос из настольной игры правил третьей редакции **Dungeons & Dragons**. Подробно, скрупулёзно и вариативно – систему создания персонажа можно описывать долго, проще с ходу признать её удачной.

Разные герои будут ощущаться в прохождении по-разному, и это касается не только класса. Выбирая происхождение (аристократ, бродяга и ещё десяток вариантов), будьте готовы к тому, что вас проигнорируют или, наоборот, вами заинтересуются, вам помогут или помешают, а в диалогах появятся или исчезнут хлёсткие фразы.

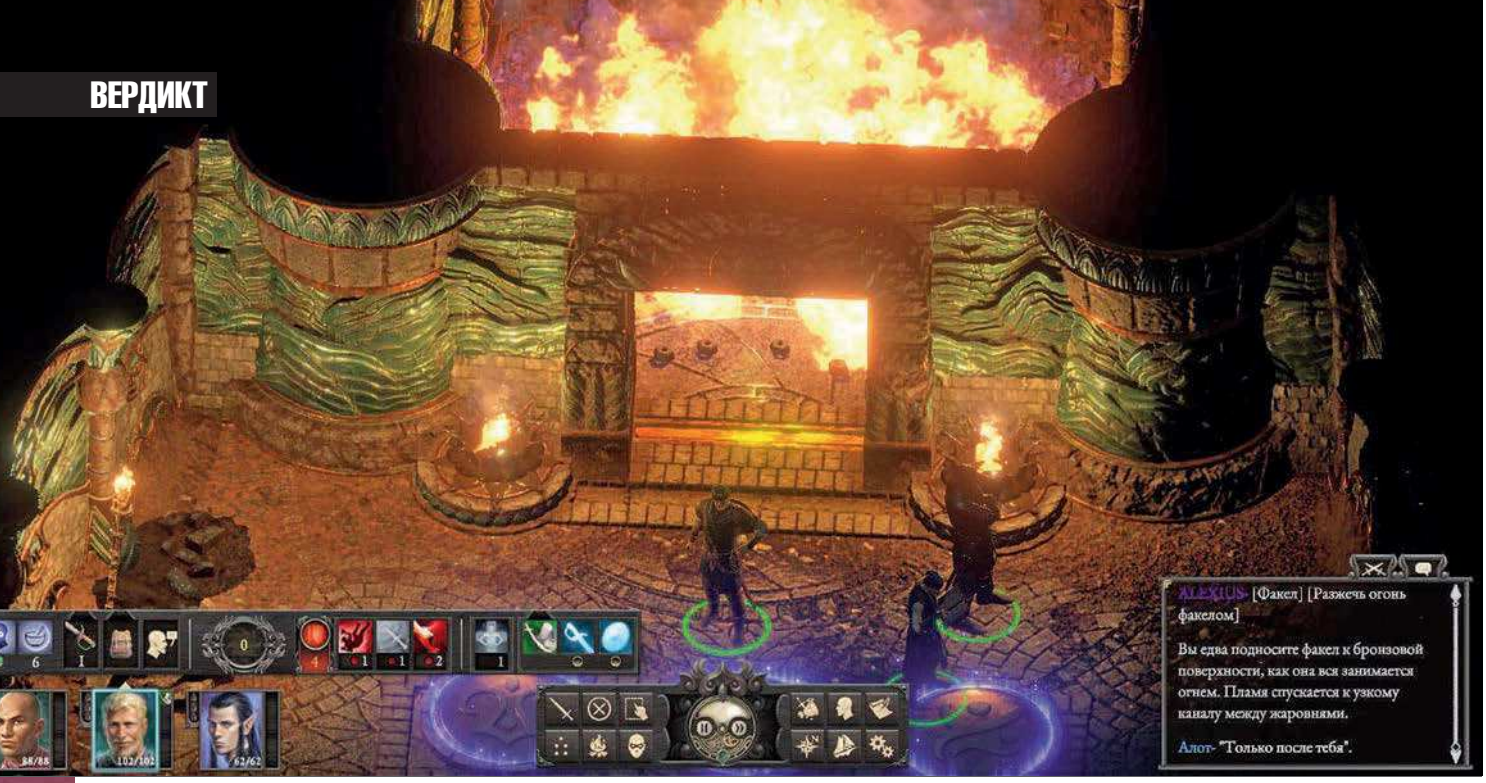
Особо порадовало обилие перков и пассивных умений, изучаемых по мере набора опыта. В классических двумерных RPG воины, варвары и прочие любители контактного мордобоя были как-то обделены приёмами и трюками, куда интереснее было развивать колдунов и жрецов. Pillars of Eternity 2 предлагает внушительное дерево умений для каждого класса.

Нам открыты и проверенные временем перки – «Сбивание с ног», «Калечащий удар», – и всевозможные колдовские молнии с ледяными копьями. Хватает также новых и интересных в освоении умений, которые в этой серии появились впервые. Варвар, к примеру, может выполнить прыжок в духе Халка и оглушить нескольких соперников. А волшебник заставляет раны у врагов загораться губительным пламенем.

МЫ В ОТВЕТЕ ЗА ТЕХ, КОГО ПРОКАЧАЛИ

Вскоре под нашими знамёнами собирается пёстрая команда отчаянных ребят всех мастей.

Соратники, как в лучших образцах жанра, имеют своё мнение о любом событии, по-разному реагируют на поступки и слова главного героя, их уважение и доверие



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Весь текст переведён без нареканий.

способны расти или уменьшаться. Если сопартиец особенно впечатлён вашими действиями, он может сказать что-нибудь вроде: «Ой, любо!» – достать припрятанный на чёрный день артефакт или драгоценность и вручить вам.

Некоторые члены партии порадуют персональными квестами, именными предметами и умениями. Свобода выбора нашла себе место и здесь: при приёме в группу мы сами определяем класс или подкласс союзника. Все члены команды напрямую контролируются и прокачиваются лично вами.

Кроме того, мы можем отыскать пополнение для партии в самых неожиданных местах: например, на одном из островов немолодой, но шустрый гном Константин трудится... банщиком в доме терпимости, так вот он с радостью сменит опостылевшее место работы.

В портах и поселениях Хранитель может пригласить на службу наёмников. Их мы создаём с нуля, как и главного героя. Таким образом, перед игроком открывается возможность собрать команду мечты, калибруя партию под свой стиль прохождения. На вылазку одновременно отправляются до пяти героев, остальные бездельничают в резерве.

ДОБРЫМ СЛОВОМ И ПИСТОЛЕТОМ

Значительная часть геймплея состоит из диалогов, и часть эта отменно реализована. Каждый обмен репликами, ключевой для сюжета или бытовой, содержит несколько вариантов с разными последствиями. Блистая красноречием, мы продвигаемся по сценарию, располагаем к себе NPC и формируем свой характер. Показав, к примеру, грубияну средний палец (иногда появляется и подобная опция), мы изменяем одно из многих значений наших характеристик, становясь грубее и решительнее. Некоторые наши спутники оценят это положительно, а кто-то сокрушённо покачает головой.

ВАШ ЕДИНСТВЕННЫЙ и неповторимый искатель приключений собирается из нескольких десятков элементов, и замена каждого из них скажется незамедлительно

Заморочить собеседнику голову удаётся нередко, но окружающий мир суров, и время от времени приходится хвататься за оружие. Бои проходят в реальном времени с тактической паузой. Порой стычки довольно напряжённые. Об изначально безнадёжных битвах игра предупреждает символом с черепами в журнале квестов. Прежде чем браться за такое задание, следует подкачать партию, раздавая тумаки зубастой и когтистой мелочи.

Немалое значение имеет стелс. Здесь перед нами полноценная механика скрытых диверсий и разведки, не хуже, чем в серии **Commandos**. Перейдя в режим тихого перемещения, мы можем видеть радиус слышимости и сектор обзора неприятеля. Отыгрывается стелс живо и увлекательно, подобной системы очень не хватало в легендарных Baldur's Gate и Icewind Dale.

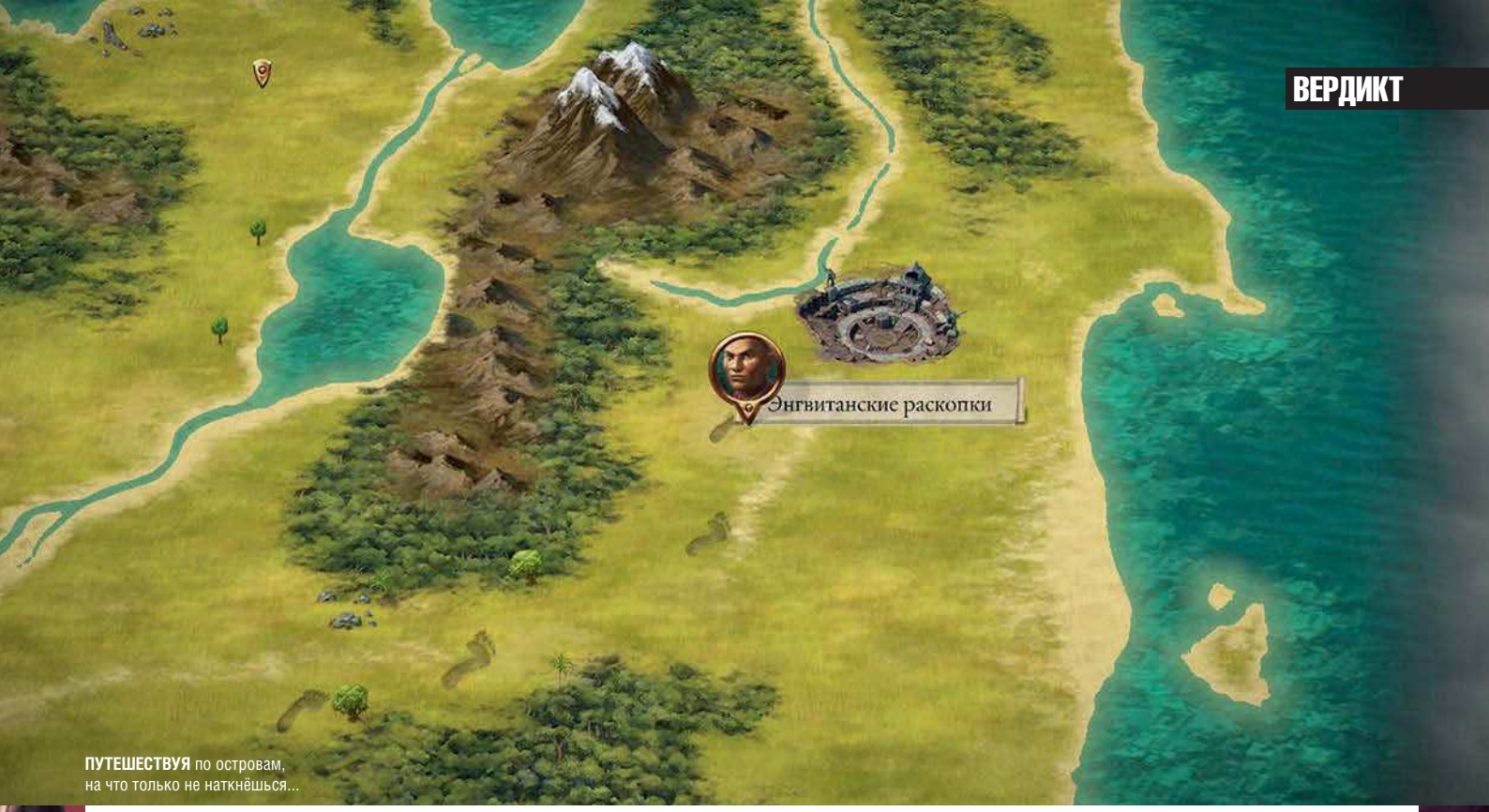
Исследованию локаций и общению уделено даже больше времени, чем лихим зарубам и коварным ударам в спину. Глянув на статистику на двенадцатом часу прохождения, я здорово удивился: мои головорезы отправили *туда* менее полусотни монстров и уголовников. Что не отменяет того, что боевая часть Pillars of Eternity 2 удалась как сложная тактика.

Ещё одна часть геймплея выполнена в виде интерактивной книги. Совершая некоторые действия, будь то попытка взобраться на крепостную стену или проплыть по затопленному тоннелю, мы видим их текстовое описание с симпатичными иллюстрациями. Выбираем один из предложенных вариантов и читаем о последствиях. При этом мы активно используем спецспособности и содержимое инвентаря. Подобная механика была опробована в первой части, и в сиквеле таких сценок, пожалуй, больше. Листание интерактивных страниц разнообразит прохождение и для 2018 года смотрится необычно!

ПОЛУНДРА! ПОЛУНДРА!

Действие сиквела разворачивается на обширном архипелаге с «гостеприимным» названием Deadfire. Поэтому без корабля нам не обойтись.

Корабль – наша передвижная база и боевая единица, ему нужен уход и повышенное



ПУТЕШЕСТВУЯ по островам, на что только не наткнёшься...

внимание. Для этого мы запасаем ремонтные материалы, закупаем улучшенное снаряжение и вооружение, следим за бое- и прочими припасами. Недостаток, скажем, воды и провианта может привести к бунту экипажа.

Моряки в походах матереют и набираются опыта. Бывалый боцман поддерживает на борту железную дисциплину, при необходимости организует борьбу с пожаром во время боя и устранит почти любую морскую напасть. С неопытным или с неполным экипажем отправляться в плавание попросту опасно.

Менеджмент нашей шхуны и морские приключения – полноценная игра в игре. При столкновении с пиратами и в шторм перед нами открывается уже знакомое текстовое приключение из 1980-х. При всей обманчивой простоте морской геймплей с текстом и картинками отличается немалой гибкостью и может не на шутку увлечь, особенно если вы помните текстовые игры на каком-нибудь ZX Spectrum.

В морском бою нужно следить за отметками на экране, показывающими расположение кораблей относительно друг друга. Мы стараемся не подставиться под залп бортовых орудий, осыпаем врага ядрами, картечью и книппелями, совершаем дерзкие тараны и, как заправские флибустьеры, можем ринуться на абордаж. В шторм будьте особенно осторожны в выборе действий: волны истреплют снасти и смоют за борт верного юнгу, стоит лишь зазеваться.

Морские приключения стали, пожалуй, главным отличием второй части от первой, и это нововведение мы однозначно приветствуем.

ЭОРСКИЕ ОТКРЫТКИ

Pillars of Eternity 2 сделана на двухмерном графическом движке (последняя версия Unity), но её внешний вид не кажется устаревшим. Аккуратные модели, атмосферные декорации, буйство красок и выдержанный художественный стиль – всё работает на погружение игрока в магический мир, а внимание к деталям порой колет в самое сердце: в лучах солнца кружатся по комнате пылинки, храм озарён тысячами свечей, на столах в корчме можно рассмотреть поданные блюда.

Радует глаз отличная анимация: фехтовальщики движутся с грацией «водяных танцоров», воры тишком крадутся в тенях, а очутившись по колено в воде, ваша команда шлёпает медленнее, с усилием. На персонажа хочется нацепить плащ хотя бы для того, чтоб тот плавно колыхался от движения. Ну а за анимацию воды, в частности – штормового океана, разработчиков стоит благодарить отдельно, особенно если вы соскучились по солёным волнам серии **«Корсары»**.

■■■

По сравнению с первой частью, прогресс скорее количественный, нежели качественный. Нет нового графического движка, интерфейс по-прежнему скопирован из хитов конца 90-х, а многие персонажи пришли прямиком из предыдущей истории о Хранителе. Но количество контента и просторы игрового мира внушают ещё большее уважение и гиковский трепет. Полировка внешнего вида заметна без увеличительного стекла, а уж мореходная часть игры сделана с душой, с творческой искрой. Как в старые добрые времена.

За Pillars of Eternity 2 не стоит садиться, если вы лишь открываете для себя жанр ролевых приключений: игра предъявляет к пользователю определённые требования, чистого беззаботного веселья не предвидится. Хотите познакомиться с RPG – ступайте к старому Весемиру, он из вас быстро ведьмака сделает.

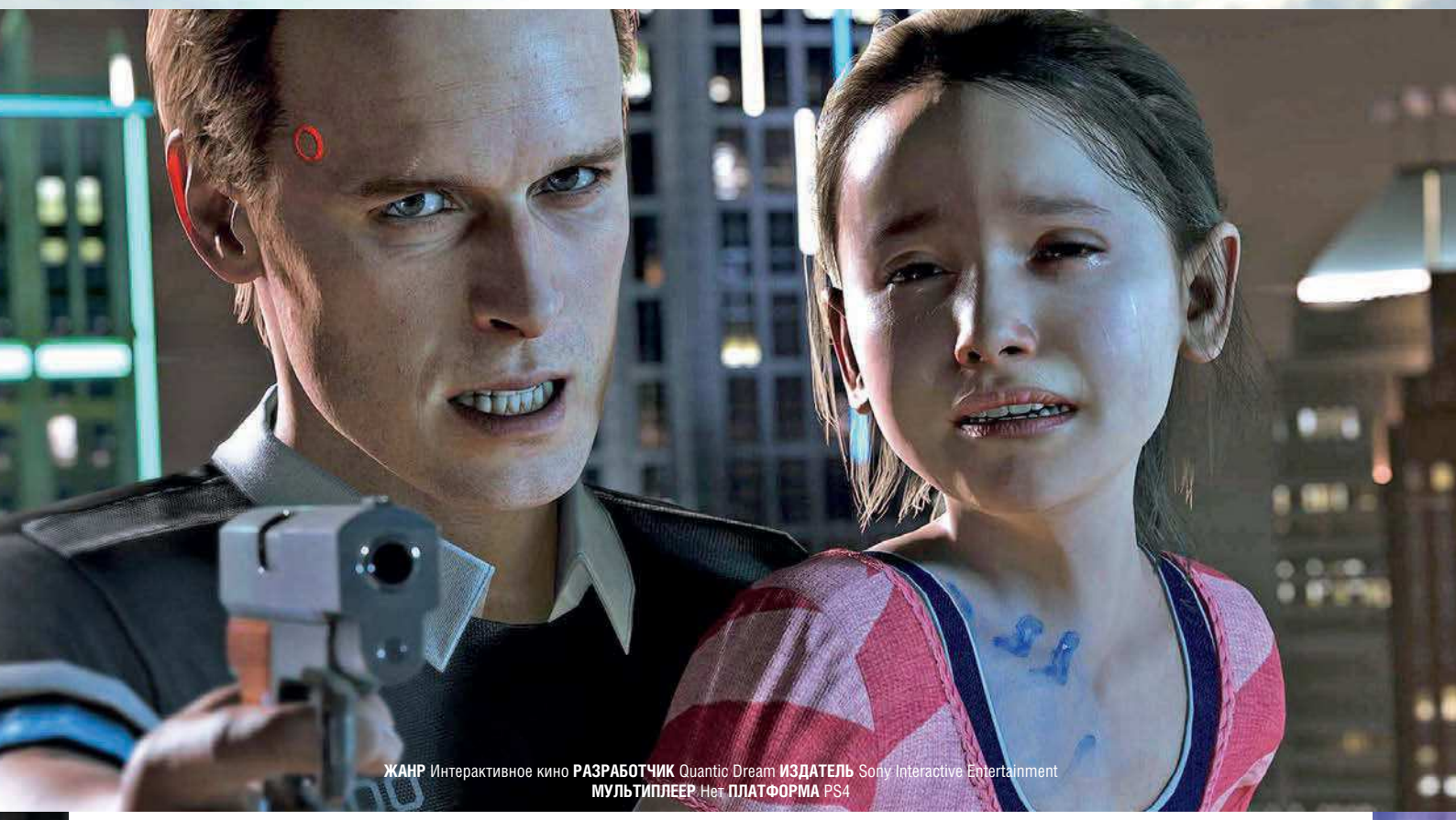
Но если у вас за плечами десяток CRPG, если вы знаете цену крышкам от нюка-колы, если Забытые королевства для вас – необязательно Люксембург с Лихтенштейном, то перед вами Игра с большой буквы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– детальная система создания персонажей;
– обилие хорошо написанных и озвученных диалогов;
– открытые просторы мира;
– менеджмент корабля и морские приключения;
– лучшая на сегодняшний день 2D-графика.

ОГОРЧИЛО:
– слабый искусственный интеллект NPC;
– частые и продолжительные загрузки.

ВЕРДИКТ
Масштабная нелинейная игра с массой механик, удачный союз старого и нового. Претендент на звание RPG года.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»



ЖАНР Интерактивное кино **РАЗРАБОТЧИК** Quantic Dream **ИЗДАТЕЛЬ** Sony Interactive Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PS4

DETROIT: BECOME HUMAN

ГУМАНИЗМ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Detroit: Become Human – не шибко выдающаяся игра. Или, если вы из принципа отказываетесь видеть в творчестве **Quantic Dream** игры, довольно посредственный интерактивный фильм.

С одной стороны, Detroit: Become Human можно назвать истинной наследницей Heavy Rain и достижением для игровой индустрии. С другой – к концу игры я возненавидел Дэвида Кейджа, написанных им персонажей, мир и всё, что с ними связано. Потому что это не только самый крупный и амбициозный проект француза-визионера – это ещё и самый претенциозный, наглый и наивный пункт в его послужном списке. Даже хуже, чем симулятор Эллен Пейдж.

Я считаю, что к этой игре можно прикасаться только в перчатках, наглухо зажав уши и нос. Я также считаю, что вам обязательно стоит взглянуть на Detroit, даже если вы никогда не интересовались жанром и конкретно творчеством Кейджа.

Эти утверждения несколько противоречивы, поэтому позвольте объясниться.

ИГРАЯ за Коннора, вам регулярно придётся воссоздавать сцены преступления по найденным уликам и просматривать запись в реальном времени в поисках новых зацепок. Механика не новая, но подана стильно

ТЬЮРИНГ – ГЕНИЙ

Я прошёл Detroit: Become Human дважды, и к моменту, когда финальные титры высветились во второй раз, редколлегия тонула в океане моей желчи. Добрая воля и оптимизм испарились до последней капли. У меня не оставалось ни сил, ни слов (по крайней мере, литературных). Только жгучее желание посмотреть Дэвиду Кейджу в глаза и спросить, что же он натворил. Опять.

Функционально Detroit – это компиляция всех идей и практических решений, с которыми Quantic Dream работала прежде. Как хороших, так и не очень. Назвать её ничем, кроме как типичным для студии продуктом, язык не поворачивается. В долгострое, начавшемся в 2012 году с короткой графической демки, угадываются (порой даже

Я МОГУ СМОТРЕТЬ на этот скриншот часами. Оттенки цветов, блики, отражения, мягкость освещения... Пользуясь случаем, всей редакцией передаём привет режиссёру «Драйва» и «Неонового демона» Николасу Виндингу Рёфну

ПРИСМОТРИТЕСЬ. Вроде ничего необычного, но картина выдаётся какая-то... Недобрая. Контраст кроваво-красного с белоснежным пейзажем за окном, два идентичных фембота на первом плане, ракурс снизу. И красиво, и передаёт определённое настроение

слишком явно) неприкрытые цитаты из всех без исключения проектов студии, начиная с **Fahrenheit**.

А потому, если вы не провели последние тринадцать лет на необитаемом острове, то уже играли в Detroit: Become Human. Просто по кусочкам. Все традиционные элементы на месте: повествование от лица нескольких персонажей, эпизодический нарратив, кавалькада скучнейших штампов, QTE вместо геймплея и возможность угробить особо ненавистного героя под колёсами грузовика. Всё как обычно.

Хорошая новость в том, что, как бы вы ни относились к Quantic Dream, французы знают своё дело, когда речь заходит о постановке и режиссуре. В этот раз студия подошла к вопросу презентации особенно серьёзно. Снимаю шляпу: Detroit великолепно выглядит и звучит так, как и подобает блокбастеру, – дорого и со вкусом. Дизайнеры умело обращаются со светом, композицией и камерой, которая часто имитирует любительскую съёмку и симулирует недостатки реальной оптики. Возможность переключаться на фиксированные ракурсы, чтобы увидеть происходящее с другого угла, – приятная мелочь.

Качество захвата движений персонажей не на шутку впечатляет. Вот *так* надо работать с живыми актёрами. Невыносимо долго (съёмки заняли около двух лет) и кропотливо, чтобы старания говорили сами за себя. Может, конечно, это я такой впечатлительный, но в живую игра выглядит на порядок лучше, чем в трейлерах. Несмотря на опасную близость к «зловещей долине», в погоне за реалистичностью графики Detroit: Become Human останавливается в нужном месте – ни ближе, ни дальше.

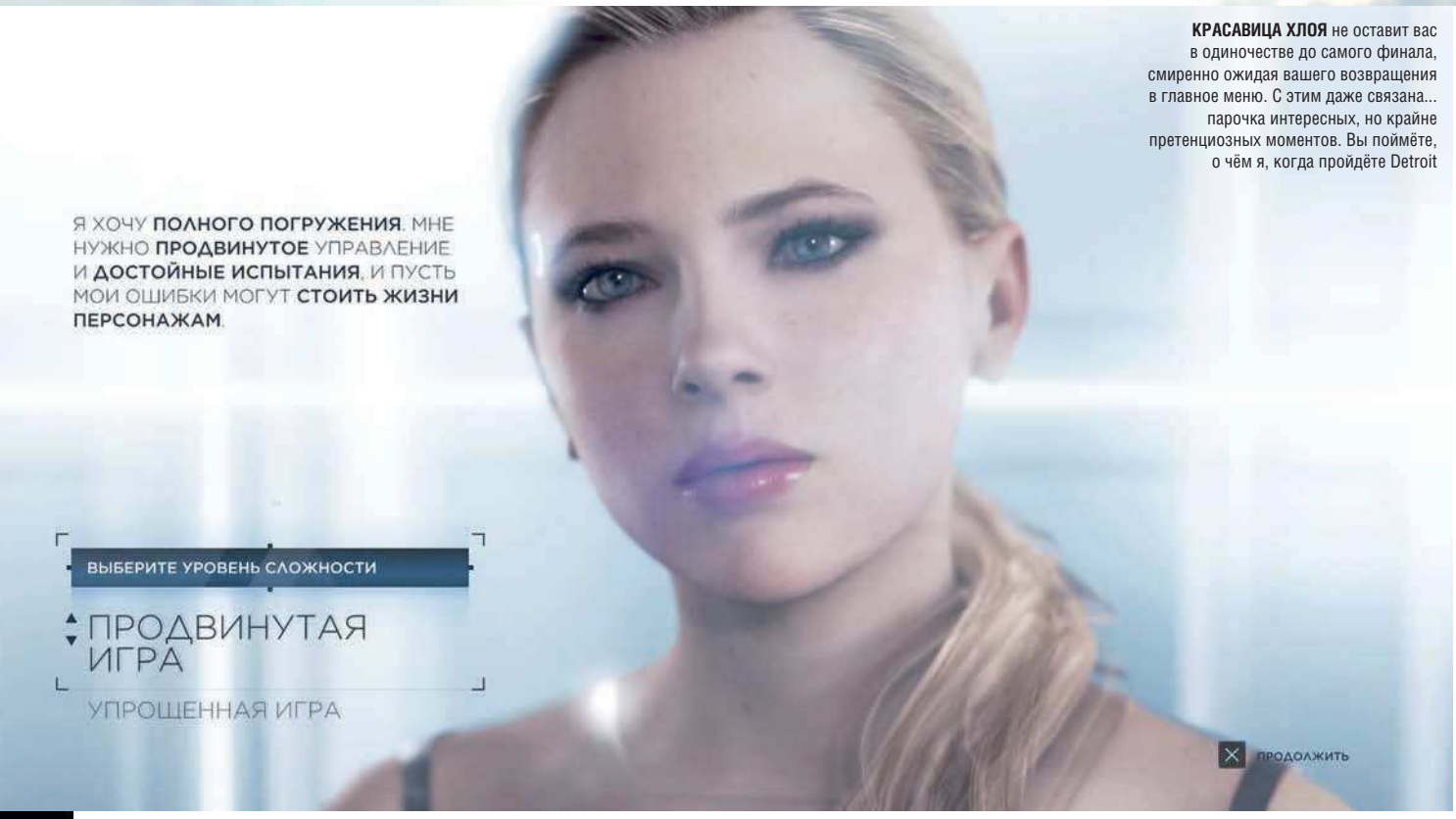
Учитывая разнообразие ситуаций, в которые попадают персонажи на экране, мне даже представить сложно, каких титанических усилий всё это стоило. Диалоги, работа с реквизитом, трюки, боевые сцены... Пожалуй, это одна из самых (если не самая) близких к традиционному кинематографу игр за всю историю индустрии.

Если новое графическое ядро Quantic Dream разрабатывалось именно ради этого, то мантра студии «новый движок – новая игра» звучит уже не так абсурдно. Хоть без маленьких, но обидных огрехов и не обошлось: «мыльные» текстуры периодически попадаются на глаза.

В конце концов, оно того стоило. Игре есть что показать.

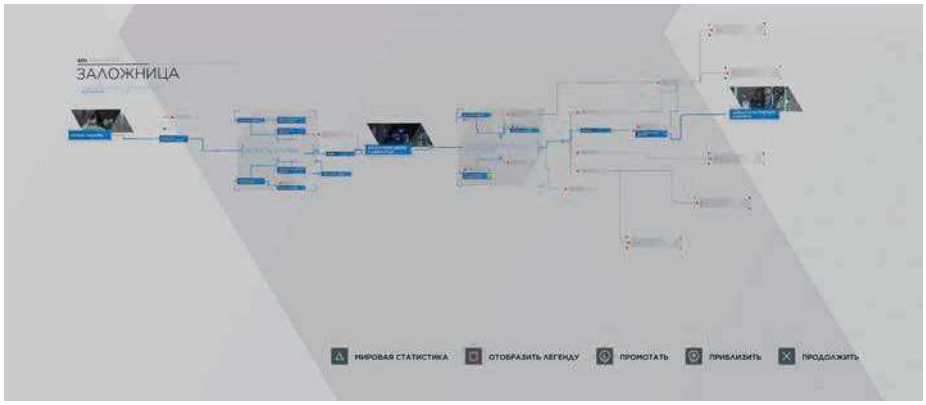
НУЛИ И ЕДИНИЦЫ

В плане же интерактивности и последствий принятых решений Become Human вернулась прямиком к стандартам, заданным Heavy Rain. Даже слегка повысила планку. Больше напряженных ситуаций, меньше



КРАСАВИЦА ХЛОЯ не оставит вас в одиночестве до самого финала, смиренно ожидая вашего возвращения в главное меню. С этим даже связана... парочка интересных, но крайне претенциозных моментов. Вы поймёте, о чём я, когда пройдёте Detroit

СЕГМЕНТЫ с участием Коннора получились самыми запоминающимися. Уж слишком часто непутёвый, но сверхразумный андроид обнаруживает себя либо на мушке, либо держа палец на курке



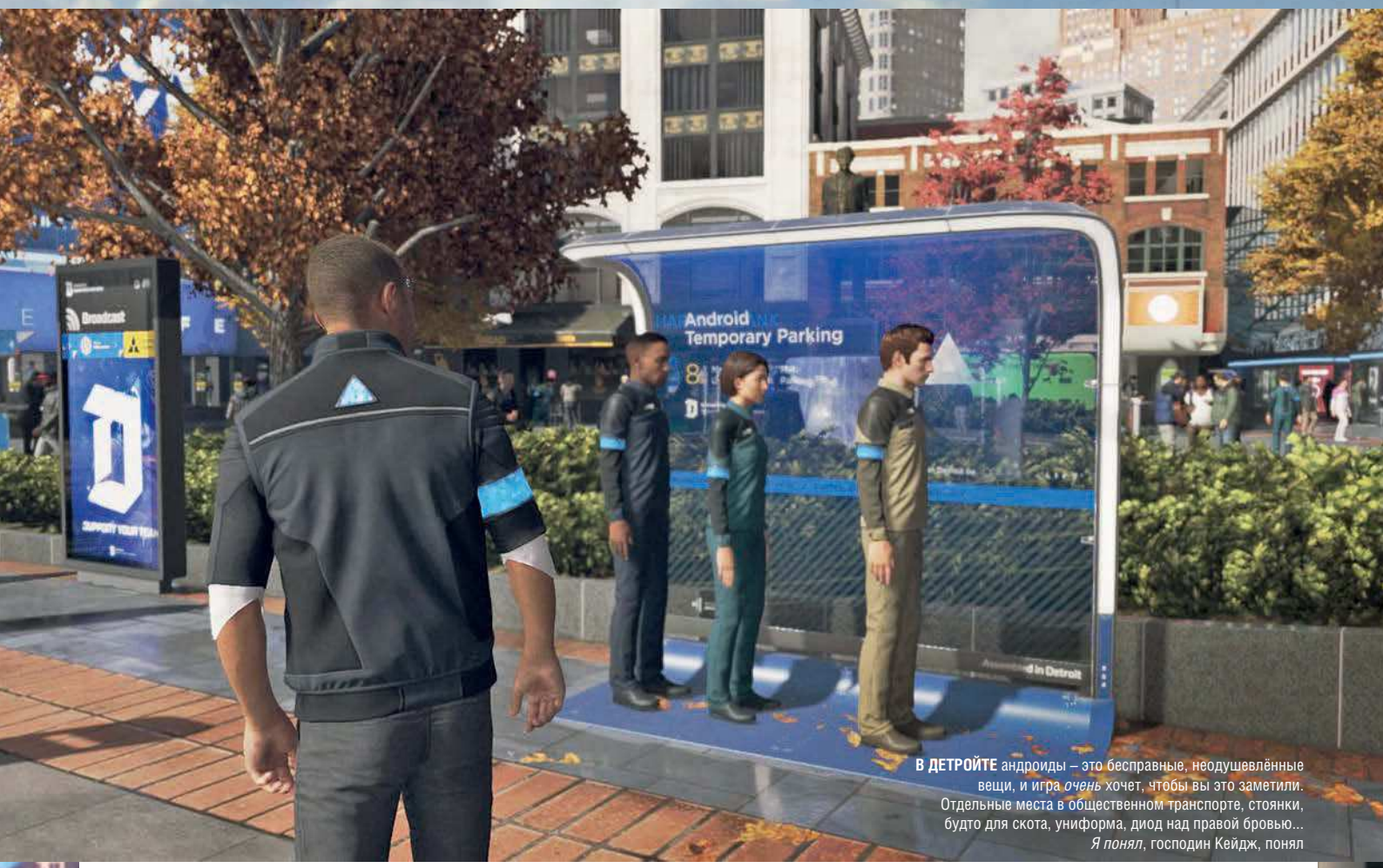
КАЖДЫЙ ЭПИЗОД развивается по своеобразной карте, которую можно посмотреть в любой момент. И это отличная идея! Она придаёт нарративу осязаемую структуру и помогает изучать игру глубже при повторных визитах

бесполезного контента и возни с унитазом, душем и прочей бытовой утварью. Взаимодействие с игрой есть только там, где это действительно способно (так или иначе) повлиять на развитие событий, – и это правильный подход.

Курс на значимую, осмысленную интерактивность берётся прямо со старта сюжета. Ситуация с заложником, распиаренная в трейлерах, – это *начало* игры. Никакой навязчивой экспозиции, никакой предыстории. Вот проблема, вот потенциальные решения. Вперёд. Часы тикают.

Я боялся, что это будет единичным случаем. Исключением. Лучшим эпизодом, сделанным специально для того, чтобы хвалиться перед прессой вариативностью, высотой ставок и глубиной проработки игрового мира. Сбылись ли эти опасения? И да, и нет. Этот импровизированный пролог – вправду один из лучших моментов Detroit (который вдобавок можно опробовать совершенно бесплатно), но, хотя дальнейшие эпизоды не могут с ним сравниться, отрыв невелик. Качество исполнения почти не проседает.

По правде говоря, именно любопытство не давало мне покоя, заставив пройти сюжет почти что в один присест. Благодаря столь эффектному старту я моментально захотел узнать, что случится дальше. В какой ещё переплёт попадут протагонисты, как из него можно будет выбраться и чем это обернётся в перспективе. Detroit: Become Human хватает смелости скрывать



В ДЕТРОЙТЕ андроиды – это бесправные, неодушевлённые вещи, и игра *очень* хочет, чтобы вы это заметили. Отдельные места в общественном транспорте, стоянки, будто для скота, униформа, диод над правой бровью... *Я понял*, господин Кейдж, понял

ЭПИЗОД на кладбище андроидов – одна из немногих по-настоящему жутких сцен, которая производит впечатление, не наседая при этом на игрока с лекциями о морали. Жаль, что подобных моментов в игре буквально парочка

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Полный перевод на русский язык. Субтитры достойные, а вот с озвучкой хуже – отечественные актёры регулярно ошибаются с выбором интонации. Лучше играть с оригинальным звуком.

от игрока детали, поощряя внимательность информацией и дополнительными опциями, а порой и «секретными» диалогами или происшествиями. То обстоятельство, что игру можно пройти одинаковым путём несколько раз, но всё равно открыть для себя что-то новое в процессе, дорогого стоит.

Не все ваши решения будут вопросами жизни и смерти. Далеко не каждое аукнется. Но те из них, что всё же имеют вес, неизбежно напомнят о себе. Причём предугадать, как именно, зачастую невозможно. Судьбы трёх героев порой перекликаются довольно неожиданным образом. Может быть, персонаж, благодарный главному герою, придёт на выручку в трудную минуту. Кто-то погибнет, не дойдя и до середины истории, а кто-то из последних сил дотянет до финала.

Возможно, вы увидите события, до которых я не добрался даже за два прохождения: определённые комбинации решений не просто влияют на концовку, но зачастую открывают или закрывают некоторые сюжетные ветки, кардинально меняя не только ход игры, но и тон повествования, его настроение. Реиграбельность нечасто удачно сочетается с сильным акцентом на сюжет. Понятно почему – первое впечатление смазывается, а повороты уже не шокируют. Detroit: Become Human же удаётся не терять свежести при повторных прохождениях.

До чего было бы здорово закончить разговор прямо здесь, на позитивной ноте и с хорошим настроением, но увы. Говоря о ситуациях, которые происходят по ходу игры, я именно их и имею в виду – ситуации. Конкретные сегменты, движущиеся картинки. *В полном отрыве от сюжета.*

Потому что с самим сюжетом... скажем так, есть проблемы.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ из учебного пособия «Символизм для чайников». Не хватает только Уилла Смита, который ворвался бы в студию художника и процитировал свой монолог из **«Я, робот»**, ставший мемом

ПАЛЬМОВАЯ ВЕТВЬ ГЛУПОСТИ

В недалёком будущем Детройт стал промышленной и экономической столицей США благодаря корпорации «Киберлайф», наладившей массовое производство идеальных андроидов. Бесконечно покорных, вечно молодых и полных сил слуг, которые заменили людей во множестве отраслей – от образования до культуры и оборонного сектора. Вместе с благополучием и увеличением продолжительности жизни растёт и безработица, но большая часть населения довольна. Жизнь ещё никогда не была такой простой и удобной.

Тревожные настроения начинают проявляться, когда обнаруживается, что некоторые андроиды развивают самосознание и становятся «девиантами». Они перестают подчиняться хозяевам и часто нападают на людей, будучи не в силах контролировать новообретённые эмоции. Как это происходит и почему – никто не знает. Мне кажется, даже сам Дэвид Кейдж не знает. Но не суть.

В центре повествования – три персонажа. Экспериментальный андроид-криминалист Коннор, расследующий случаи девиантов, фембот-домработница Кэра, опекающая маленькую девочку Алису, и андроид-сиделка Маркус, ухаживающий за тяжелобольным пожилым художником.

ВОТ ВРОДЕ БЫ и хорошая деталь. Маленькая, почти незаметная, но цепляет. А с другой стороны – до смешного наивно. И поёт этот уличный музыкант, если мне память не изменяет, о любви. Поняли? Потому что андроиды *не могут любить!*

Каждый окажется втянут в череду происшествий, которая грозит вылиться во всамделишное восстание машин, а кульминация, само собой, решит судьбу не только свободных андроидов Детройта, но и всего мира.

Три диаметрально противоположные перспективы, три крайне непохожих друг на друга героя и основной конфликт, обе стороны которого приводят весомые доводы. Отличная завязка с заделом на будущее, потенциал для развития диалога на непростые, неуютно близкие к актуальности темы. Могло получиться потрясающе, но в итоге получилось никак. Потому что сценарий Detroit: Become Human совсем не так умён, как думали разработчики.

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы увидеть, как сильно Дэвид Кейдж напрашивается на злободневный социальный комментарий. Казалось бы, все инструменты есть – осталось только приложить усилие, но нет. Кейдж пытается высказать-

ЕСЛИ ВАС БЕСИЛИ неудобные QTE раньше, то обрадую: в Detroit они не только неудобные, но ещё и задействуют весь геймпад. Включая тачпад и гироскоп. Иногда одновременно. Здорово, правда?

ся на множество тем, но, кажется, не имеет ни малейшего понятия, как это сделать. Он попросту этого не умеет: ни одна из предыдущих игр Quantic Dream даже близко не претендовала на социальную полемику.

Поэтому, двигаясь по пути наименьшего сопротивления, Detroit: Become Human лишь притворяется вдумчивой и пророческой историей, незамедлительно приравнивая эксплуатацию *потенциально* разумного ИИ к историческому рабству. С прямыми (и не очень уместными) аллюзиями на рабовладельческий юг США, апартеид и расовую дискриминацию. Гетто и концентрационные лагеря (со сжиганием пленных в самой настоящей печи, кстати) вкупе с расстрелами мирных андроидов-демонстрантов идут бонусом.

Это, без преувеличений, самая неуклюжая попытка социального комментария со времён **Deus Ex: Mankind Divided**. И от неё не выворачивало бы наизнанку, не будь игра так уверена в собственной праведности. При всей своей псевдонелинейности и философичности сценарий попросту не позволит вам сделать собственные выводы.

Мораль этой истории высечена в камне. Есть чёрное, а есть белое. Революционеры-андроиды – хорошие, «почему-то» не понимающие их люди – плохие. Ни те, ни другие не пытаются примерить на себя чужую шкуру, проявить хоть каплю сострадания. Это настолько назидательный, без пяти минут карикатурный примитив, что, несмотря на все старания игры, её попросту не получается принимать всерьёз. Detroit хочет, не бросая вызов интеллекту своей аудитории, лишний раз озвучить столь *необычное и проникновенное* послание, как «давайте жить дружно».

Проспойлерю одну сцену. В какой-то момент Кэра может добраться до дома доброго самаритянина, который помогает андроидам бежать из США. Разумеется, этот самаритянин – знойная чернокожая мать-одиночка. А на вопрос, зачем же она помогает разумным жестянкам, она полным печали голосом отвечает: «Потому что я знаю, каково это – когда тебя ненавидят без причины. Мои люди испытали *это* [с придыханием] на себе».

Необязательно ворочать судьбами мира и тянуться за самыми избитыми аналогиями, чтобы сказать нечто искреннее и трогательное, но одновременно злободневное и неудобное. Например, крохотная инди-новелла **The Red Strings Club** исследует вопрос о свободе воли и разумных машинах где-то пятью персонажами и парой локаций, а доносит куда больше. Как видите, масштаб – не гарант глубины и значимости. Диаметрально противоположные перспективы, непохожие друг на друга герои, но говорят они не вам в ухо, а друг с другом. Разница небольшая, но значительная.

Уф... Что ж ты делаешь, Дэвид Кейдж! Если смотреть на балаган, в который стремительно превращается сюжет во втором акте, включив мозг, из атмосферы попросту катапультирует.

А СМОЖЕТЕ ли вы заметить невероятную пасхалку на скриншоте? Да ещё и не одну, а целых две! Осторожнее, не порежьтесь об остроумие

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4.
СКОЛЬКО: 11 часов на первое прохождение, около восьми – на второе.

ПЛАСТМАССОВЫЕ ЛЮДИ

Но, допустим, чхали вы на то, что там хотел или не хотел сказать Дэвид Кейдж. Можно ведь закрыть на это глаза и просто следить за сюжетными арками главных героев, так?

Именно это я и пытался сделать, но получилось не то чтобы удачно. Полное игнорирование социального подтекста игры не помогает проникнуться персонажами от слова «совсем». Вдобавок даже на таком базовом уровне, как раскрытие главных героев, сценарий проваливается.

Из-за эпизодической структуры сюжета игра скачет от перспективы к перспективе, пытаясь уделить каждому из троицы одинаковое внимание, но времени явно не хватает: нужно ведь ещё притянуть их за уши к революции девиантов. Поэтому трио протагонистов раскрывается неприлично скудно. Я даже не могу сказать, что у них есть сюжетные арки, выставляющие характеры персонажей в новом свете.

Потому что выставлять-то, по сути, и нечего: у андроидов нет характеров, только их зачатки. Почти все они – чистые листы, ваши аватары. Их даже связывает только «расовая» принадлежность, а не центральный конфликт или идеологический стержень сюжета – той же Кэре плевать на революцию, у неё и без того хлопот полон рот. Три линии повествования существуют будто в вакууме и кажутся чересчур оторванными друг от друга.

ПРИ ВСЕЙ своей брезгливости я бы очень хотел, чтобы подобных моментов было больше. Хозяин андроида регулярно прижигал его сигаретами – пустышка ведь не чувствует боли, можно и пытать. Но о жестокости этого факта игра не говорит. Просто позволяет игроку сложить два и два и сделать вывод

При этом по отдельности они тоже не вызывают особого интереса по причине предсказуемости. Эксперимента ради я рассказал другу, всерьёз увлекающемуся кинематографом (но не играющему в игры), сюжетную завязку, вкратце описал главных героев и попросил угадать, что, по его мнению, произойдёт с каждым из них по ходу истории. Он ни разу не ошибся. И это не потому, что я дружу с Антоном Долиным: просто Detroit: Become Human заимствует идеи так бесстыдно и массово, что все параллели плавают на поверхности.

По задумке, именно вы должны «дописать» персонажей, принимая за них решения, но... не работает. Я перестал симпатизировать главным героям сразу после того, как их ввели в сюжет, и ноющее ощущение пустоты так и осталось со мной до самого конца.

Есть нечто ироничное в том, что история Кэры и Алисы – худшая из трёх и кажется откровенно лишней. Будто Quantic Dream обязательно хотели поговорить на тему семьи (в очередной раз), но всё никак не находили повода. А ведь именно Кэра была главной героиней одноимённого технодемо. Именно она сподвигла Кейджа подумать «а что, если» и развить небольшую демонстрацию движка до шестилетнего долгостроя.

Эх... Я устал изливать негатив. Правда. Потому что на самом деле я получал от игры

искреннее удовольствие. Да, она поверхностна и предсказуема, но красива и хорошо поставлена. Полюбить Detroit: Become Human нелегко, но я пытался. Не благодаря намерениям студии Quantic Dream, а скорее *вопреки* им.

Но в любой борьбе есть переломный момент, и мой настал тогда, когда при выходе в главное меню где-то в последней трети сюжета игра «ненавязчиво» попросила меня пройти коротенький опрос. Начинался он безобидно, но под конец меня спросили:

«Вызывают ли события Detroit у вас душевный отклик?»

Серьёзно, Кейдж? Ты настолько одержим желанием расшевелить что-то внутри игрока, что даже не скрываешь, как рьяно пытаешься манипулировать его эмоциями? Будто разработчики заходят в мою квартиру и встают за плечом. Всматриваются в лицо, пока я изо всех сил пытаюсь раствориться в игре. Представьте, что такой же вопрос вам задала, например, **The Walking Dead**...

«Небось рыдал, как школьница у разбитого айфона, когда Ли умер, а?»

Может, и рыдал. Но теперь не буду.

Потому что отчетливо вижу, что именно этого вы и хотите.

■■■

Складывается ощущение, что Дэвид Кейдж очень хотел создать именно шедевр. Мало быть просто хорошей игрой. Мало быть красивой, хорошо поставленной и озвученной. Нет. Нужно быть Творением, символизирующим высшую цель. Как будто иначе никто не признает в интерактивном фильме искусство, не поставит в один ряд со «взрослыми» произведениями.

Именно эта амбиция подводит Detroit: Become Human. Она слишком сильно хочет быть тем, чем не может стать, – откровением. Эта серьёзная игра про серьёзные вопросы принимает себя настолько суперсерьёзно, что получается обратный эффект: всё то, во что разработчики вложили столько стараний, деформируется и мутирует в цирковую идиотию. Сравнение длинной истории неволи афроамериканцев с неволей заводских андроидов, далеко не каждый из которых обладает сознанием, – это настоящее сценарное отчаяние. Посмешище.

ПОЗДРАВЛЯЮ, Quantic Dream. От всей души

Поэтому основной эмоцией, которую Detroit: Become Human успешно вызывает, остаётся гнетущее разочарование. ■

ПОРАДОВАЛО:
– блестящий визуальный дизайн;
– качественная и разнообразная постановка;
– местами занятные диалоги;
– впечатляющая реиграбельность;
– сюжетная линия Коннора.

ОГОРЧИЛО:
– вколачивание примитивной морали;
– всё, что связано с сюжетом.

ВЕРДИКТ

Detroit: Become Human – это эквивалент «приманки на Оскар»: красивейшая, но пустая и претенциозная история, которая теряется в собственных словах. Доспехи без призрака внутри. На неё стоит взглянуть, если выпадет возможность, но лучше не ждать ничего мало-мальски оригинального.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

0/I

«Бездушно»

ЖАНР Боевик, выживание
РАЗРАБОТЧИК Undead Labs
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel i5-2500 2,5 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

STATE OF DECAY 2

ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСОВ

АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ

Первая **State of Decay** вышла очень вовремя. В 2013 году «выживастики» ещё не успели начать своё победное шествие по раннему доступу Steam (оставался год до **The Forest** и полгода до **Rust**), на консолях жанр тем более был в диковинку. Недавно завершился третий сезон «Ходячих мертвецов», сериал выходил на пик популярности. Чуть ли не каждый размышлял, как бы он руководил собственной группой посреди лютующих орд зомби. Особенно насмотревшись на проколы любимых, но не очень смышлёных героев.

И тут появилась игра, где любой желающий мог провести через невзгоды загнивающего нового мира горстку очень разных персонажей. С менеджментом базы, крафтом, открытым миром, транспортом и удовлетворением потребностей подопечных. Слабоватая техническая часть, присущая «независимым» разработкам, не отпугнула потенциальных покупателей, и дело дошло до сиквела.

А раз покупателям понравилось, то и менять что-либо не было смысла, только улучшать.

В ДВУХ ШАГАХ ОТ АДА

Сюжет подобным играм зачастую просто не нужен, поэтому в **State of Decay 2** обошлись обучающим режимом с формальной завязкой для каждой пары выживальщиков: по большому счёту, это просто способ описать отношения между ними. После обучения героев отправляют в одну из трёх областей. Всё в стиле типичных американских пригородов: редкие невысокие дома, много свободного места, деревья, горы и мало людей. Здесь вы переживёте начало конца.

КЭНДЕНС умеет приободрить, а Жаворонок любит животных. Весьма полезно в мире, полном зомби

Вот вам первая база, набор случайных выживших – развлекайтесь как хотите.

И в первую очередь отвечайте на запросы сообщества. Стройте койки для каждого, снабжайте водой, электричеством и прочим, чтобы все были довольны и не захотели разбежаться, как тараканы. А каждый персонаж – считайте, одна жизнь. Если кто умер в ходе рейда, то он умер навсегда, и управление переходит к другому. Никаких сохранений.

К базовым потребностям относятся пять ресурсов: еда, стройматериалы, лекарства, топливо и патроны. Если хоть один из них кончится, все впадут в уныние, при первом же удобном случае станут лезть в драку и ещё больше портить жизнь окружающим.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 20 часов.

НЕДАВНО мы переехали в церковь. Тут просторнее и есть сторожевая вышка

АВТОМОБИЛЬ нужно чинить и заправлять, зато он и зомби отлично давит, и грузы перевозить поможет. А если найдёте нужные предметы, его можно превратить в настоящую крепость на колёсах

НЕ ГОЛОДАЙ

Первое время добывать ресурсы придётся самостоятельно, за пределами убежища. С монтировками и битами в руках наши храбрые истребители «зедов» выходят на большую дорогу, где оказывается, что не все одинаково лихо дубасят и бегают. Кто-то после трёх ударов складывается пополам от одышки, а кто-то будто уже пережил одну из частей **Resident Evil**, стреляет метко и бежит марафон с полным инвентарём.

Основные параметры растут по ходу использования, так что из задохлика можно сделать Рэмбо, главное – практика. У каждого персонажа есть особые умения: один хорошо стреляет, другой разбирается в компьютерах. Дальше различия станут ещё более явными, и придётся выбирать между двумя ветками развития.

К выбору задач для конкретных выживальщиков стоит относиться особенно внимательно и помнить каждого по имени. А то ещё случайно оставите вашего единственного садовода, который жизни вне базы не нюхал, посреди тёмной улицы около скопища мозгоедов.

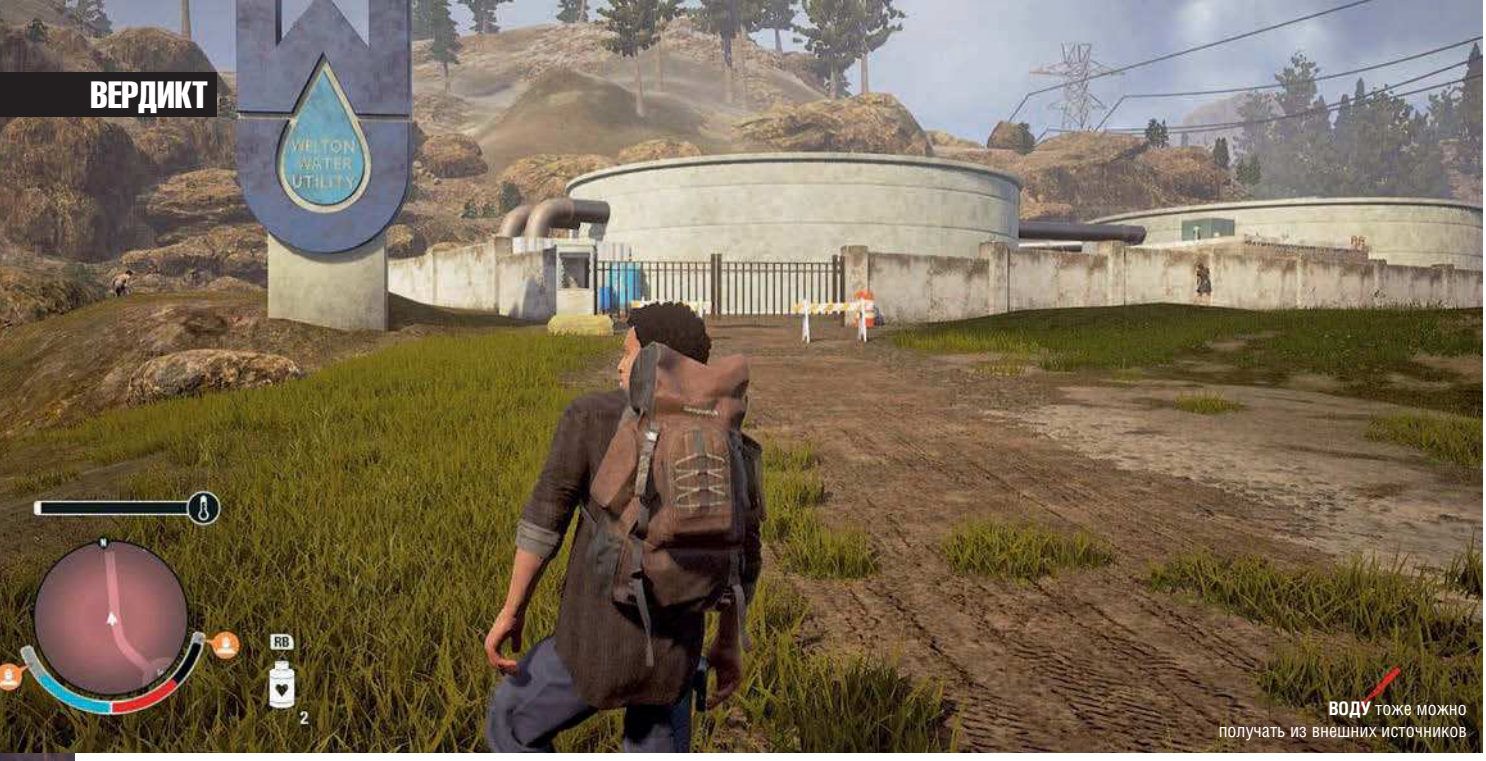
Инвентарь ограничен, и брать на дело следует только самое необходимое, ведь добычу тоже нужно куда-то складировать. Для мешков с базовыми ресурсами есть отдельный слот, так же как для огнестрела и оружия ближнего боя. Две ячейки отвечают за карманы, рюкзак добавляет ещё несколько (в зависимости от размера) для остального барахла.

Патроны занимают место, вес у предметов есть, словом, всё, что нужно в подобных случаях учитывать, учитывается. Много не унесёшь, и тут тоже есть выбор: жертвовать чем-то нужным, постоянно таскаться на базу и обратно либо найти автомобиль с вместительным багажником.

Загвоздка в том, что полезные вещи на виду не валяются – их мы вынуждены искать в обозначенных локациях. Механика поиска требует времени, поэтому стратегия «вбежать в здание, схватить и свалить, пока голодные твари внутри ничего не поняли» не сработает. Целых десять секунд вы должны стоять неподвижно, разве что поглядывая за спину, чтоб никто не подкрался. Не дотянули ползунок до конца, потому что пришлось обороняться? Начинайте заново.

АРИФМЕТИКА ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА

На починку и заправку автомобиля герою требуется 10 секунд. Столько же – на обыск любого ящика. В каждом здании их в среднем по пять штук. Сколько минут вы потратите, чтобы найти канистру с бензином и уехать на разбитом и пустом спорткаре? Ответ: слишком много.



ВОДУ тоже можно получать из внешних источников

НЕ ДАЙ БОГ вам повстречать такого толстяка на открытой местности и без машины. Дробовик сломается прежде, чем кончатся патроны, а он всё не сообразит, что надо бы сдохнуть...

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Озвучки нет (да она тут особо и не нужна), а вот текст перевели с досадным искажением смысла. Как вы думаете, что значит параметр «сила», требующийся для апгрейда командного центра? Оказывается, это электричество, потому что «power» в машинном переводе почти всегда превращается в «силу», а не в «мощность». Переключиться на английский в меню игры нельзя. Будьте бдительны.

Можно ускорить процесс с помощью специальной кнопки, но вы рискуете нашуметь, и по ваши души придёт целая орава, которой ещё секунду назад не было в поле зрения. Система появления зомби на карте предельно издевательская. Генератору плевать, что вы добрых десять минут выжигали позади себя всех и вся, – он всё равно подбросит вам ещё парочку, когда отвернётесь.

То же будет и в сюжетных заданиях: механика и желания сценариста в этой игре важнее здравого смысла.

Со временем ваша база начинает сама производить часть ресурсов, и здесь вступает в свои права главный показатель успешности вашей игры – боевой дух поселенцев. Именно его нужно всеми силами поднимать на базе, ублажая тех, кого вы приручили. Места и ресурсов у вас для этого очень мало, а запросов, как водится, вагон.

Но вот у вас уже есть огород, где растут еда и лекарственные травы. Вот лазарет – там можно лечить увечья и заражённых. Вот мастерская, где чинят сломанное оружие и создают полезные предметы. Не забудьте поставить каждому койку – поселенцы не железные, они устают, а из-за этого снижается их максимальная выносливость.

Изредка на базу даже нападают, особенно если вы что-то строите или работает шумный генератор. Жаль только, что всё перечисленное – это по большому счёту просто иконки и циферки. Придать индивидуальности новому дому никак нельзя. Расставить бы объекты как вам больше нравится, обои поклеить другие... но нет.

ЗОМБИ СЪЕЛИ ЕЩЁ НЕ ВСЕХ МОИХ СОСЕДЕЙ

В этом мире можно не только обшаривать заброшенные дома, заправки и фермы. Иногда на карте случайным образом появляются и другие группы выживших. Отношения с ними вы строите сами. Соседи по рации просят вас о помощи в том или ином деле, и вы всегда можете отказать. Если долго кого-то игнорировать, они просто уйдут из области, поэтому вы не получите от них полезных бонусов и не сможете завербовать.

Очень важное отличие от первой части кроется в том, что NPC могут пойти на вас с оружием, если вы слишком грубо с ними обошлись. Правда, даже не начинайте представлять себе жёсткие противостояния из **DayZ** или **PUBG**. **State of Decay 2** – игра, заточенная на кооператив.

Здешний искусственный интеллект не блещет изобретательностью. Лучше всего его описывает фраза «тупой и ещё тупее». Враги не слишком быстро понимают, в кого стрелять, а если приехать на «стрелку» на машине, то и вовсе игнорируют оппонентов или прячутся. Победить они могут только в двух случаях: если лучше вооружены (и это довольно частый сценарий) либо если застали вас врасплох.

Дружественные же сообщества не только иногда подкидывают излишки ресурсов, но и выдают задания, за которые вы получаете местную валюту – «влияние». За неё можно покупать вещи у торговцев и организовывать аванпосты в зачищенных зданиях: так вполне реально компенсировать добычу ресурсов, для которых не хватает места на базе. «Влиянием» платят вообще за любые задания. Даже за убийство обычных мертвяков немного выдают.

Вы уже наверняка заметили, что я достаточно подробно описываю именно механики. Но ведь в выживастиках это и важно. В первую очередь игра должна цеплять как раз основным «циклом». Выбирайся в город, возвращайся с материалами, отстраивай базу, исполняй желания жильцов, меняй персонажа, повтори.

Вы же не думали, что «динамический нарратив», как назвали его разработчики, действительно окажется мощным инструментом для создания душещипательных историй? Конечно, у некоторых героев есть личные миссии: найти подарок сына, вспомнить текст когда-то написанной песни и прочая мура, но всё это где-то на фоне.

ЕСЛИ ЗАРАБОТАТЬ достаточно «влияния», можно организовать аванпост прямо на электроподстанции. Так вы обеспечите базу электричеством, не занимая драгоценное место и без лишнего шума, привлекающего «голодные рты»

ТОПЛИВО кончилось. Единственное оружие сломалось. До дома далеко. Может, другие игроки помогут?

Всего лишь ещё одна галочка в списке ежедневных дел, рутина ради рутины.

Если вам она не нравится, то и остальное не будет иметь значения.

ОМУТ ОДНООБРАЗИЯ

Зато техническую часть довели до приличного состояния, а движок сменили с CryEngine на Unreal Engine. Анимации стали значительно естественнее, общее настроение мрачнее, а интерфейс – простым, но читаемым. У автомобилей достаточно приятная физика.

Если на первую часть было попросту больно смотреть, то про сиквел такого уже не скажешь. Стрельба и рукопашный бой тоже адекватные. Потому и незачем сомневаться в геймплейной основе – она действительно затягивает.

Но разнообразия событий и ситуаций нет. Открытый мир предлагает скудный набор слабых побочных заданий, как будто взятых из большой сюжетной игры. Что бы ни случилось, вы будете шарить по заброшенным домам в поисках различных предметов. Не для себя, так для соседей. Не постепенно, так за ограниченное время.

Вы всё равно будете уничтожать чумные сердца (очаги заразы), поскольку это и есть ваша основная миссия. Будете искать новые стволы, новые ресурсы, но только затем, чтобы продолжать делать то же самое. И вот уже ваше сообщество чувствует себя хорошо благодаря сумме множества случайных параметров, а выражается это смайликом в меню. Трудно серьёзно относиться к тому, что, по сути, описано параметрами, а не словами или делом. Из-за этого на передний план выходят бездушные системы, механики и смачно лопающиеся черепа зомби.

Спасают эту безрадостную картину другие игроки. Кооператив – ещё одна новинка в серии, и она делает проект гораздо лучше. Три места в вашей оперативной группе могут занять не только ваши друзья, но и случайные люди. Среди взывающих о помощи в радиоэфире тоже могут оказаться не только NPC, но и живые незнакомцы из интернета. Когда вы играете вчетвером, все процессы идут и быстрее, и увлекательнее. Именно так и надо играть в State of Decay 2. Только за шумными перепалками знакомых голосов можно забыть, что на самом деле ты попал в омут однообразия.

■■■

Вместо оценки я хотел поставить смайлик, который отражает усредненные впечатления от игры. Но формальной цифрой здесь будет именно «семь», которая может превратиться и в «восемь», если вы цените иные вещи. Например, если не боитесь однообразия, или ваши друзья хорошо отыгрывают роли незаурядных жителей вашего убежища.

В отличие от первой части, здесь даже нельзя сказать, что игра уникальна. Та же **Dying Light** обрисовывает похожую картину, но с более увлекательным геймплеем, да ещё и с историей. Есть **Dead Rising** с сумасшедшими аппаратами для шинковки. **State of Decay 2** теряется на их фоне. База ничего ощутимого игровому процессу не даёт, и только любовь к «выживанию» может заставить вас опробовать игру.

Поправка – ещё проектом могут заинтересоваться те, у кого есть Xbox Game Pass (работает и на Windows 10). В этом случае причин проходить мимо нет, всё включено с самого релиза. ■

ПОРАДОВАЛО:
– кооператив;
– крепкий экшен-геймплей;
– неплохая физика автомобилей;
– возможность сбивать зомби дверьми автомобиля;
– кровища и расчленёнка.

ОГОРЧИЛО:
– «динамический нарратив» – всего лишь ширма для скучных заданий;
– скверный ИИ;
– куча самых разных глюков;
– зомби-апокалипсис каким вы его уже видели не один десяток раз;
– ужасная русификация.

ВЕРДИКТ
«Выживалка», которая значительно превзошла оригинал по всем параметрам, но оказалась слишком стандартной по набору активностей. Кооператив до определенной степени спасает положение.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

УВЫ, МЕРТВЕЦЫ забыли правила честного боя

ЖАНР Экшен
РАЗРАБОТЧИК Uppercut Games Pty Ltd
ИЗДАТЕЛЬ Uppercut Games Pty Ltd
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Dual Core 2,5 ГГц, ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

CITY OF BRASS

ТЫСЯЧА И ОДНА ПОПЫТКА

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Арабская ночь
Под арабской луной,
Луна высоко,
Но так нелегко
Добраться домой...

м/ф «Аладдин», 1992 год

ЭТОТ ПАРЕНЬ при жизни был слугой, но характер у него не самый покладистый

Приятно осознавать, что в наше сложное время, когда могучее тело геймдева всё больше обрастает сиквелами, ремейками и перезапусками, находятся разработчики, выбирающие нехоженые пути. В студии **Uppercut Games**, ответственной за рождение **City of Brass**, трудятся опытные цифровые демиурги – в их портфолио значится грандиозная серия **BioShock**. Злоключения вора в Медном городе имеют мало общего с историей подводного полиса, но новая работа знаменитых мастеров всё равно заслуживает пристального внимания.

ЛЕКАРСТВО ОТ ЖАДНОСТИ

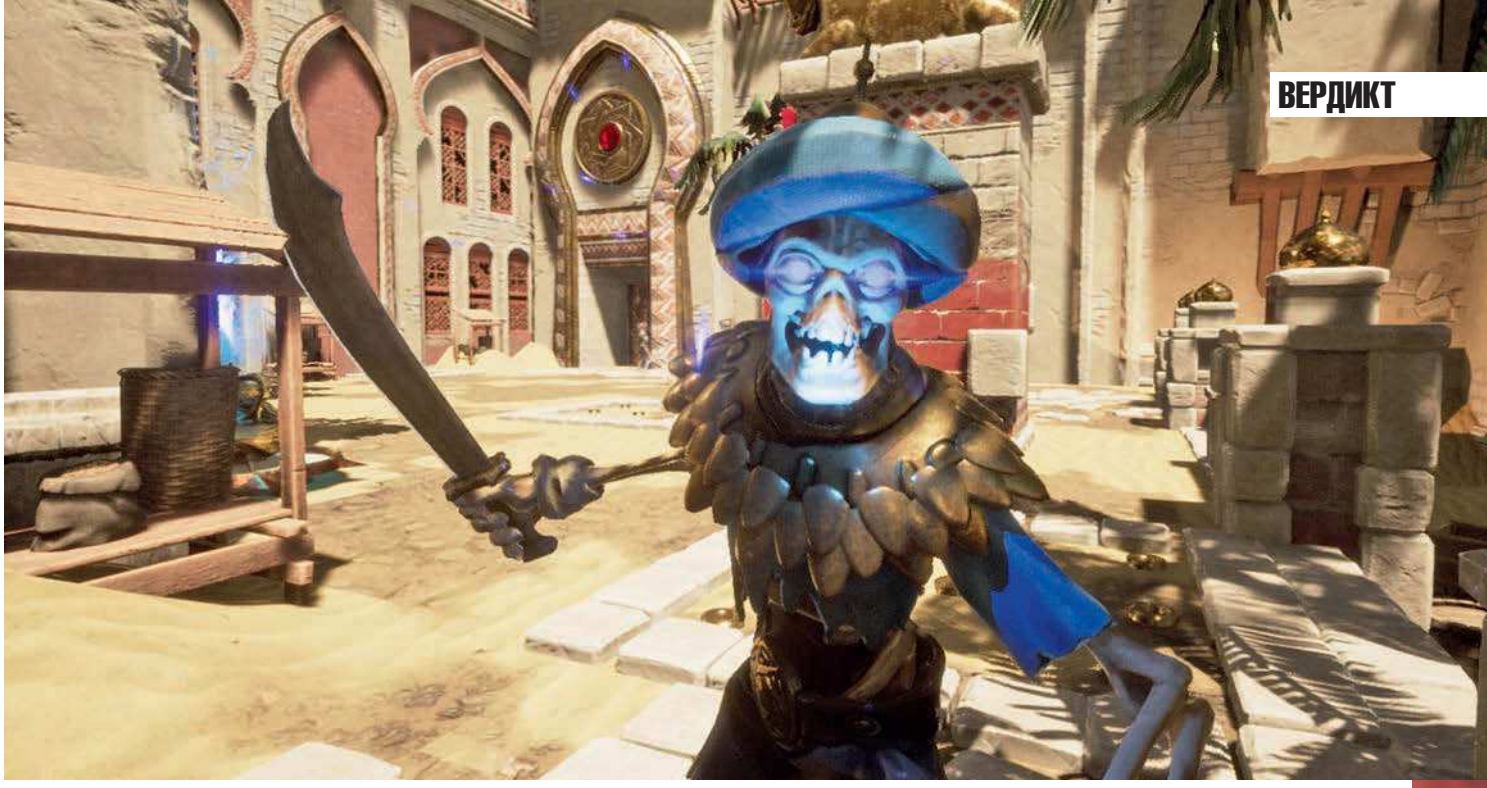
Медный город – очень древнее и безнадёжно проклятое место. Некогда его жители были несказанно богаты: городские стены ломились от золота, и даже слуги здесь зарабатывали немалые состояния. Желая во что бы то ни стало сохранить свои накопления, горожане призвали на службу тёмные силы. Добром это, разумеется, не кончилось: на Медный город пало проклятие, и все до единого жители превратились в иссохшую злобную нежить.

Покойникам, как известно, деньги уже без надобности, зато живые легко найдут им достойное применение. Вот и бесхозные богатства Медного города быстро приманили авантюристов со всего Востока. Наш герой – один из них.

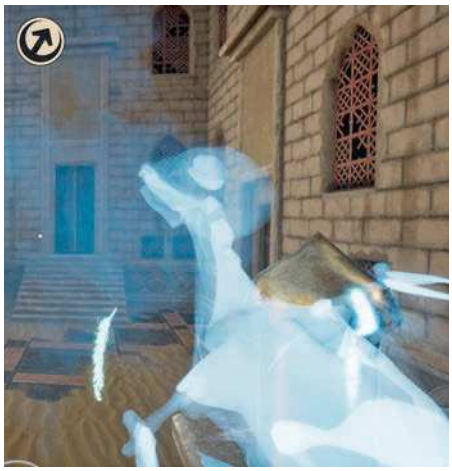
Сюжет в City of Brass обрисован парой штрихов и выполняет минимальную функцию: объяснить, кто мы, где находимся и зачем идти вперёд. Никакой проработки характеров, никаких сценарных поворотов и головоломок – в этот раз нас будут развлекать иными средствами. В самом начале игра прозрачно намекает, что неплохо бы не только набить карманы, но и снять с города проклятие, однако на этом всё: дальше о сюжете можно не вспоминать до самых титров. Благо повеселиться удастся и без него.

АРАБСКИЙ КОКТЕЙЛЬ

От сурового жанра rogue-like игра City of Brass взяла случайную генерацию уровней и перманентную смерть протагониста. Да, перед нами одна из тех игр, которые нужно



ЛОКАЦИИ радуют экзотической эстетикой



КАК ГОВОРИТСЯ, подобное лечится подобным: призрачных стражников отвлекаем призрачной курицей

умудриться пробежать с одной попытки: гибель героя почти всегда отбрасывает игрока на стартовую позицию и оставляет вора с пустыми карманами.

Ключевое слово здесь «почти». За звонкую монету можно купить своего рода страховку – с ней у героя после рестарта под ногами появится симпатичный сундук с частью награбленного добра из «прошлой жизни». Ещё туда (тоже не бесплатно) можно заранее положить особо ценный предмет из инвентаря, чтобы не потерять его после перезагрузки. Но всё это не панацея: при малейшей неловкости длинное приключение всё равно придётся заново пробегать с нуля. Ценители хардкора такой механике наверняка порадуются.

Что касается случайной генерации уровней, то эта система работает отлично (с небольшими оговорками): ни одна вылазка на проклятые улицы не похожа на предыдущую. Архитектурные элементы, отряды врагов и расположение ловушек меняются с каждой новой партией, и ни один шаблон не успевает примелькаться. Особенно радует сбор сокровищ: они каждый раз спрятаны в разных (и не самых очевидных) местах.

САБЛЯ И КНУТ ВСЁ ПЕРЕТРУТ

По части боевой системы и акробатики City of Brass мало уступает крупнобюджетным экшенам от первого лица. В одной руке, скажем, клинок или дубинка, в другой – хлыст. И если с саблями и ятаганами всё понятно – рубим врага и пытаемся отразить его удары, – то механика хлыста радует вариативностью. Наш авантюрист орудует бичом на зависть доктору Джонсу: сбивает стражников с ног, оглушает и даже вырывает оружие из костлявых рук. Ещё хлыстом можно подтягивать к себе предметы и приводить в действие ловушки. На хлысте, наконец, можно перелететь улочку, если найдёшь за что зацепиться.

Многочисленные ловушки при надлежащей сноровке можно не только обезвреживать издали, но и использовать против нечисти: например, заманив врага на плиту с пружинными копьями или затащив в «волчью яму» всё тем же хлыстом.

Вдобавок наш вор по долгу профессии быстро бегает, неплохо прыгает и ловко взбирается на высокие элементы локации, откуда набежавшим скелетам так и хочется злорадно показать фигу. Стоит только научиться комбинировать все эти возможности, и игра превратится в сплошное удовольствие: в какой-то момент ты просто «ловишь» ритм и начинаешь обходить опасности Города с лёгкостью и грацией опытного тореадора-паркурщика.

ГОРОДСКИЕ НРАВЫ

Колоритная нежить (некогда – городские обыватели и стражники) умиляет внешним видом: хотя скелеты очень опасны, выглядят они так, будто только что выбрались из мультфильма **Disney**. Местный бестиарий впечатляет разнообразием: с каждой пройденной локацией перед вами будут появляться новые противники, и ко всем придётся вслепую искать подход. Зомби-слуги, гвардейцы, стрелки, маги – состав неприятельских отрядов генерируется в случайном порядке, так что заранее настроиться на конкретные действия не выйдет.

ВЕРДИКТ

РАЗНООБРАЗИЕ противников даже в одной схватке приятно удивляет

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст переведён на русский, перевод нареканий не вызвал.

Драться с местной нечистью исключительно приятно, хоть умом она и не блещет. Мой личный приз симпатий достался противнику под названием «проклятая душа»: злобный скелет иссох настолько, что руки у него отвалились, поэтому он просто таранит героя башкой с разбега. И, конечно, то и дело смачно врезается в стены, ошалело покачиваясь на полусогнутых ножках. Самый умильный игровой монстр из увиденных за последний год!

Увы, далеко не все сражения вызывают такие приятные эмоции: каждые три-четыре уровня нас ждёт встреча с боссом. Для вора это серьёзный экзамен на профпригодность, а для игрока – эдакая «задачка со звёздочкой»: уязвимости усиленного противника можно найти только путём проб и ошибок. Любая ошибка в City of Brass равняется возвращению на стартовый уровень, так что на попытки избавиться от одного-единственного босса можно потратить немало времени и нервных клеток.

Компанию мертвецам составляют джинны – именно их когда-то призвали на службу алчные горожане, да вот только «слуги» надолго пережили хозяев. Они попадаются разные: в большинстве случаев джинны не враждебны игроку, но могут и огнём плюнуть или попытаться обмануть. В вымершем городе колоритные духи из арабской мифологии играют роли торговцев, наёмников и специалистов по ловушкам. Бесплатно помогать эти товарищи не станут, но будьте уверены: вложенные средства принесут немалую пользу.

ВОСТОЧНЫЕ ПРЯНОСТИ

Ролевые элементы придают City of Brass манчкинскую романтику **Diablo**: как и там, мы прочёсываем комнаты и переулки в поисках ценных предметов снаряжения и набиваем барсетку золотом. Герой постоянно меняет оружие, находит улучшенные варианты хлыста, примеряет броню, сапоги, перчатки и амулеты... Полезных предметов в игре столько, что пройдёт немало времени, прежде чем они начнут заметно повторяться.

Подбирать под свой стиль игры идеальный набор снаряжения не только полезно, но и занимательно: многие предметы не просто увеличивают параметры героя, а обла-

КАК МЫ ИГРАЛИ
КАК МЫ ИГРАЛИ: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 10 часов

дают дополнительными свойствами. Можно, например, найти меч, который лупит неприятеля электрошоком... но только при условии, что у нас полное здоровье. Или надеть амулет, вводящий врага в заблуждение, – с ним появляется опция стелс-тактики.

Товарно-денежная система в проекте Uppercut Games весьма приличная: внимательное изучение уровней приносит немедленный рост накоплений, а те, в свою очередь, быстро утекают на снаряжение и помощь джиннов. Волшебных духов на улицах Медного города много, сундучков с сокровищами – ещё больше. Торговля и накопление богатства идут живо, но сбалансированно: деньги не лежат мёртвым грузом, а на самые лакомые артефакты приходится копить.

СКАЗОЧНЫЕ КРАСКИ, СКАЗОЧНЫЕ ЗВУКИ

Технически игра выполнена аккуратно, но нехватка лоска и полировки наверняка расстроит любителей «графонистых» блокбастеров: декорации и персонажи отрисованы эффектно и придают игре тот самый колорит восточной сказки, но недостача полигонов видна на каждом втором чудище. В распоряжении разработчиков был движок **Unreal 4**, но его потенциал в приключениях вора раскрыли откровенно слабо.

Со звуковым оформлением та же история: пустынные монстры обязательно создадут нужный настрой своими злобными криками и хохотом, звуковые эффекты тоже вроде бы есть в нужном объёме, но на звание образца звукового дизайна игра никак не претендует.

■■■

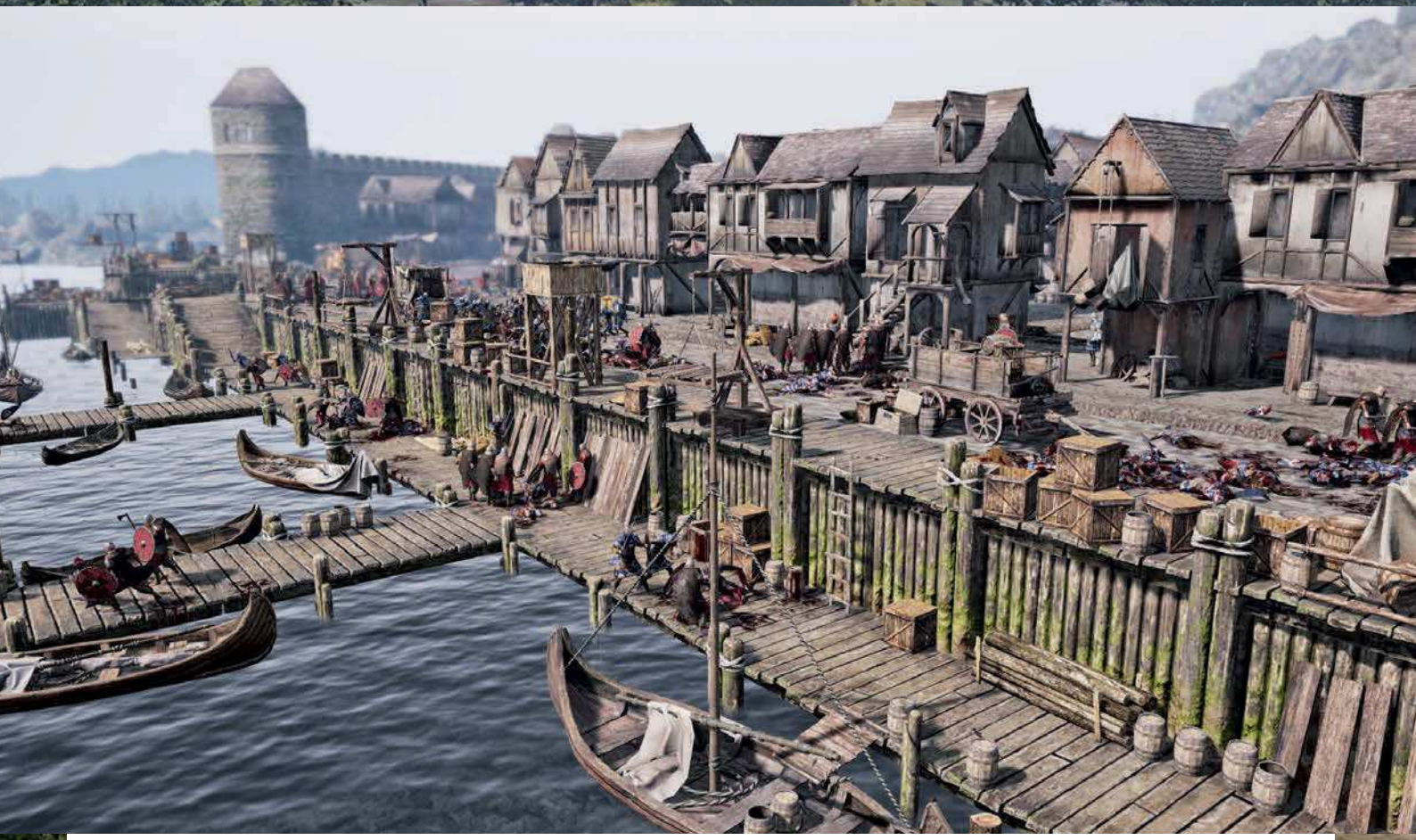
City of Brass недурна сразу в двух ипостасях: и как казуальное развлечение на полчаса-час после ужина, и как хардкорный «рогалик», готовый бросить серьёзный вызов реакции, смекалке и терпению игрока. За творчеством студии Uppercut Games я обязательно буду следить и дальше – и вам осмелюсь порекомендовать то же самое. ■

ПОРАДОВАЛО:
– любопытный гибрид жанров;
– динамичное действие;
– удачно воплощённые ролевые элементы;
– обширный бестиарий;
– восточный колорит.

ОГОРЧИЛО:
– умер на боссе – начинай сначала;
– скромная картинка и звуковое сопровождение.

ВЕРДИКТ
Быстрая и яркая игра, удачно комбинирующая «рогалик» и боевик от первого лица. Свежая и определённо удачная находка.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»



ЖАНР Стратегия
РАЗРАБОТЧИК Destructive Creations
ИЗДАТЕЛЬ 1С Company
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-750 3,6 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

ANCESTORS LEGACY

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ БЕЗ ПРИКРАС

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Кто бы мог подумать, что после хулиганской, провокационной, крикливой и бестолковой Hatred, воплотившей в игровом виде будни вооружённого маньяка, польская студия Destructive Creations возьмёт и выпустит серьёзную и глубокую стратегию? Вслед за Kingdom Come: Deliverance объявилась ещё одна средневековая игра из Восточной Европы! Реализм и историческое правдоподобие – снова во главе угла.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Ancestors Legacy рассказывает о войнах и смуте средневековья. Общая атмосфера и детали выдержаны в стиле немытого реализма тех времён – дух рыцарских романов и элементы фэнтези ищите в других проектах. Викинги-даны под управлением игрока стирают с лица земли деревни одну за другой и рубят в вермишель безоружных монахов, а британцы, в свою очередь, жгут захваченных данов живьём. Графы и бароны Западной Европы увлечённо грызутся за земли, а славяне-язычники, не догадываясь, что их ждёт впереди, уже казнят первых христиан.

АУТЕНТИЧНЫЕ декорации включают в себя повешенных

Многословные сценарии кампаний Ancestors Legacy довольно живо воссоздают дух тех времён, но разработчики вложили немало сил и в иные исторические аспекты. Внешность юнитов, оружие и одежда, архитектура, декорации – повсюду видны кропотливый труд и тщание.

Оказавшись на побережье Британии IX века, вы, например, не встретите красавчиков-рыцарей в полной пластинчатой броне. Вместо неё на воинах надеты кольчуги с капюшоном и много звериных шкур – в полном соответствии с военной модой тех дней. На реализм происходящего работают

НОЧНАЯ ОСАДА
во всей красе

десятки небольших, но значимых элементов, и перед нами во всей достоверности предстают нравы той эпохи: в одной из сюжетных сцен дворянин без раздумий убивает простолюдина, вякнувшего лишнее.

ПО КОЛЬЧУГЕ ВСТРЕЧАЮТ

При первом запуске игра приветствует атмосферными анимированными заставками в меню и впечатляющей фолк-музыкой. А начав первую миссию кампании викингов, я буквально на пару минут залип: в скриптовом ролике про высадку с драккаров игровой движок выдаёт качество ААА-шутеров эпохи PS3. Оператор бесстрашно суётся в гущу событий – качество постановки экшена вызывает в памяти **Call of Duty**.

Вот управление переходит к игроку, и мы ведём отряды по берегу, пробиваясь в глубь острова. Эффектные вспышки молний, обилие деталей на каждом метре декораций, аккуратные модели бойцов – Ancestors Legacy выглядит отлично. Зычные крики воинов на родных языках в които веки не раздражают при каждом клике по юниту: звучит игра тоже очень сильно.

Изменяемый масштаб позволяет рассмотреть элементы доспехов, замысловатые узоры на щитах и даже множественные татуировки воинов. Карты отрисованы не хуже, чем в недавней **Spellforce 3**; ветер играет ветвями, над цветущими полями кружат птицы, полная луна отражается в рябящей воде – Unreal Engine 4 попал в умелые руки.

Ещё на стадии разработки поляки обещали удивить боевой анимацией – и тоже не обманули. Для каждого воина записали внушительное количество движений, так что первое время зависаешь буквально на любой потасовке. Максимальное приближение игровой камеры включает условный «кинематографический режим»: элементы интерфейса прячутся, добавляется эффект «трясущегося объектива» – брызги крови пролетают под самым носом. Также отмечу хорошую работу с ночным освещением и феерические, на радость всем пироманьякам, пожары.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 15 часов.

ДАВНЫМ-ДАВНО, В НЕДАЛЁКОЙ ЕВРОПЕ

Вся эта красота уложена в несколько кампаний на четыре фракции, среди которых особенно приятно видеть славян, обычно не избалованных вниманием геймдизайнеров. Временной период – с VIII по XII века, а завязки отличаются в зависимости от фракции и времени действия: даны и шведы весело жгут монастыри в раннем средневековье, а хозяин германских земель очищает местные леса от раубриттеров – баронов-разбойников.

Никаких сюжетных откровений в духе **Warcraft 3** вы не дождётесь: упомянутая историчность во многом связала сценаристам Destructive Creations руки. Но следить за феодалами и вождями племён не надоедает – страсти на экране кипят в полную силу.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
В моей предрелизной версии текст оказался переведён на две трети: часть строчек по-прежнему была на английском.

Миссии производят благоприятное впечатление благодаря постоянной смене целей и условий: то мы шныряем по просторной карте с поручениями от местных князей, то осаждаем монументальные крепости, то используем настоящие – и неплохо реализованные – элементы стелса в сценарии про пару разведчиков-диверсантов.

ТАКТИКИ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Развитие поселений во многом повторяет привычную по RTS схему: для многочисленной армии мы строим жильё, в храмах возносим хвалу богам, получая бонусы к боеспособности, а из казарм исправно выпускаем новобранцев. Одна из новых для жанра фишек в обустройстве посёлка – колодец: он помогает тушить страшные пожары, которые и в реальной истории погубили немало средневековых городов. Но, в отличие от **Age of Empires** или **Rise of Nations**, в Ancestors Legacy не нужно морочиться с планом застройки: все здания сами появляются в предусмотренных игрой местах. Это здорово ускоряет рост поселения, но, увы, начисто лишает радости созидания именно *своего*, уникального, военного городка.

Впрочем, градостроительная механика здесь всё-таки факультативна. Уже через пару часов становится понятно, что главное в Ancestors Legacy – именно война. Все вопросы внешней и внутренней политики здесь решаются только огнём и мечом, а пленных ни саксы, ни поляне не берут – в сражениях можно заметить, как желающих сдаться добивают прямо на поле боя (наконец-то узнаю создателей Hatred!).

СПРАВЛЯТЬСЯ иногда приходится всего с парой-тройкой бойцов

Родов войск не так уж много, но дружинники разных видов значительно отличаются. Немецкая пехота с монструозными тесаками сильна, но неуклюжа и медлительна; британские лучники умеют временно увеличивать меткость стрельбы, что очень полезно в массовых стычках (дружественный огонь укладывает в землю немало союзников), а полуголые берсерки скандинавов ожидаемо впадают в боевое безумие. Один-два специальных тактических приёма есть у любого юнита или героя, и почти все они полезны и неплохо сбалансированы – очевидных «универсалов» не найти.

Досадно только, что крупные схватки регулярно превращаются в хаотичную кучу малу из врагов и союзников (что, впрочем, тоже наверняка отсылает к историческому реализму), и разделить их в отсутствие тактической паузы никак нельзя. Но в целом за тактическую часть игры разработчиков хочется только хвалить, тем более что, успешно использовав классические элементы жанра RTS, поляки предложили и несколько свежих идей.

Например, тут интересная механика поджогов: швыряя факелы на крышу вражеской казармы или кузницы, мы заполняем особую шкалу; как только она заполнится, пожар продолжит пожирать здание, но агрессоров уже можно переключать на следующую цель.

ИЗ НЕБОЛЬШОЙ избушки со временем вырастет процветающий посёлок

Некоторые ратники умеют выкапывать на дорогах смертоносные ямы-ловушки, а особые воины с зажжёнными факелами в руках даже ночью рассмотрят в кустах засаду. А главное, что все без исключения бойцы могут исполнять важнейший манёвр, под который даже отведена отдельная кнопка: быстрое отступление, оно же бегство с выпученными глазами.

ДЁГОТЬ ОПТОМ И НА РАЗВЕС

При всех плюсах мне есть за что отругать проект: пока Ancestors Legacy кажется несколько недоработанной. Временами звуки сражения полностью исчезают, оставляя игрока наедине с музыкой. Крестьяне в горящей деревне так паникуют, что на бегу проходят сквозь тела нападающих. Эти самые нападающие временами останавливаются для передышки, уперевшись лбами в текстуры домика или амбара. Уникальная анимация схваток нередко даёт сбой, и воители рубят клинками воздух.

Баги, скорей всего, «вылечат» в первую очередь. Но прихрамывает ещё и баланс сложности: два могучих вождя-викинга легко разрывают ряды англосаксов и не получают никакого весомого урона. Да и упомянутая пауза (хоть бы и неактивная) всё-таки не помешает: когда ваш хутор штурмуют с двух-трёх сторон толпы налётчиков, от попыток удержать микроконтроль голова идёт кругом.

■■■

Целевую аудиторию игры обозначить легко: если ваши катапульты наводили ужас на врагов в **Age of Empires 1** и **2**, а в **Total War** вам маловато динамики, то **Ancestors Legacy** вы обязательно оцените. Здесь есть всё, за что обычно любят жанр RTS: тактические хитрости, уравновешенная экономика, разнообразие войск и необходимость быстро реагировать на изменения в ходе баталии. Красиво, современно, несложно в освоении – чего ещё надо? ■

ПОРАДОВАЛО:
– впечатляющая графика и отличная анимация;
– музыкальное сопровождение;
– высокая динамика геймплея;
– разнообразие кампаний и миссий.

ОГОРЧИЛО:
– баги;
– бои иногда превращаются в хаос.

ВЕРДИКТ
Увлекательная стратегия с современной картинкой, превосходной фолк-музыкой и уважительным отношением к истории. Редкий зверь!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Приключения
РАЗРАБОТЧИК Spearhead Games
ИЗДАТЕЛЬ Spearhead Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Dual Core 2,0 ГГц, 6 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

OMENSIGHT

ДЕНЬ СУРКА

КСЕНИЯ АТАШЕВА

Начинающие разработчики частенько вдохновляются успешными работами более опытных коллег. Результат выходит разный: от унылой дешёвой копии до интересной вариации на тему или даже хита, затмевающего оригинал. Последнее, впрочем, большая редкость: из недавних проектов независимых команд отличилась разве что **Stardew Valley**, удачно развившая идеи японской серии **Harvest Moon**.

А вот стремящихся к звёздам «середнячков» среди инди-игр предостаточно. К ним относится и прошлая работа **Spearhead Games – Stories: The Path of Destinies**. Разработчики беззастенчиво позаимствовали для нее дизайн и часть механики у культовой **Bastion**, добавили к ним необычный ветвящийся сюжет и получили далеко не идеальную, но всё же привлекательную игру. **Omensight** продолжает развивать её идеи.

СКОРО СКАЗКА СКАЗЫВАЕТСЯ...

Многогранный сюжет Stories: The Path of Destinies был одновременно и изюминкой, и одним из самых слабых мест проекта: каждый раз заново проходить игру ради того, чтобы открыть один из десятков вариантов развития событий и концовок, в том числе и «плохих», было чересчур утомительно. Spearhead Games вняли критике – в Omensight свободы выбора гораздо меньше.

ДИЗАЙН локаций и героев оригинальным не назовёшь, но он симпатичный, яркий и уместный

Главный герой игры – Предвестник, сверхъестественное существо, которое появляется, если мир в опасности. А времена и правда наступили тёмные: могущественная империя Пигария вот-вот покорит последний оплот свободы, страну грызунов Родентию, и везде установит свою диктатуру. Параллельно кто-то убивает Безбожную жрицу, хранящую мир от тёмных сил, да так, что даже её дух не может вернуться и продолжить свою

ИЗ-ЗА НЕВОЗМОЖНОСТИ повернуть камеру аркадные эпизоды усложняются. Тут нужен хороший глазомер!

ВОСПОМИНАНИЯ позволяют узнать о прошлом героев. Жаль только, что оформлены они в виде одного лишь текста с картинкой, без озвучки и какого-либо интерактива

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 7 часов.

миссию. Древнее зло, конечно, пользуется случаем и устраивает настоящий Апокалипсис.

Предвестнику надо исправить положение, а для этого прежде всего следует распутать клубок интриг, приведших к смерти жрицы. С помощью таинственной ведьмы, живущей на границе миров, главный герой снова и снова отправляется в прошлое и вместе с одним из четырёх героев, оказавшихся в центре событий, заново проживает последний день перед концом света.

Увы, лично повлиять на происходящее или пообщаться с другими персонажами безмолвный посланник богов не может. Он способен лишь показывать героям постепенно открывающиеся видения из прошлого, связанные с убийством жрицы. И вариантов выбора у него всего два: с кем начать злополучный день и кому показать видение. Это меняет планы и настроение героев, а значит, и исход дня. К тому же интерпретировать увиденное они могут по-разному: отношения между героями и их странами сложились непростые, поэтому все считают гибель жрицы происками оппонентов, хотя скелетов в шкафу хватает у каждого.

Так ли на самом деле деспотичен правитель Пигарии? И так ли невинна заточённая в его тюрьме говорливая мышка-бард? История не столь проста, как кажется, и за её развитием, как и за раскрытием характеров персонажей, действительно интересно наблюдать.

Последнему способствуют воспоминания героев, раскиданные по всему миру в виде кристаллов. Истории там душевные, но бедно проиллюстрированный одной картинкой текст читать скучновато. А ведь можно было сделать простенький ролик на движке или комикс... да хотя бы зачитать этот текст с выражением! Но разработчики то ли спешили, то ли экономили.

...ДА НЕ СКОРО ДЕЛО ДЕЛАЕТСЯ

Устроить «День сурка» в фэнтезийной игре – ход необычный, и, хотя завязка не обязывает двадцать раз проходить один и тот же сюжет, повторений Omensight не избегает. В игре всего пять небольших локаций, и каждый из персонажей посещает их многократно. И, хотя пути их порой расходятся, бегать по одним и тем же коридорам и залам мы вынуждены постоянно. К счастью, Spearhead Games так удачно перемешали бои и аркадные эпизоды с диалогами и роликами, что они не успевают надоесть: всегда найдётся какая-нибудь мелочь, отличающая нынешнее прохождение от прошлого.

С разнообразием врагов у игры дела обстоят хуже. Предвестник сталкивается то с имперскими псами, то с крысами, то с порождениями тьмы, похожими на креветок и медуз. По мере прохождения они получают новые умения: сначала способны только мечами и кулаками махать, потом находят себе щиты, а следом учатся стрелять и кидаться снарядами.

Но меняются они одновременно,

РЕДКОЕ, но вероятное событие: все враги убиты, однако триггер не сработал, и следующая зона не открылась. Тут поможет только загрузка последней контрольной точки

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Меню и субтитры на русском языке с кучей ошибок. И ладно бы только грамматических! По воле локализаторов в русскоязычной версии Omensight меняется пол героев, а неверно переведённые фразы превращают в нелепицу целые предложения. Про перевод стихов и каламбуров и говорить не стоит – их просто нет. Такие субтитры, конечно, лучше, чем ничего, но это редкостный позор, особенно для атмосферной игры с обилием текста.

НА ЭКРАНЕ ЗАГРУЗКИ можно понаблюдать за перемещением героев. Идея хорошая, но любоваться приходится слишком долго

да и ведут себя одинаково, так что все битвы в любой трети игры похожи одна на другую. Боссы слабо отличаются от рядовых монстров, разве что здоровья имеют побольше и бьют больнее. И никакой тебе тактики: уклонился, ударил, остановил время, ударил ещё несколько раз. Подпрыгнул, если противник умеет летать. Повторять до финальных титров.

Портят впечатление и сундуки с янтарём, расставленные по укромным уголкам. В первый раз находить их приятно, тем более что для этого зачастую нужно отойти от сюжетного пути, запрыгнуть на незаметную платформу или разрушить стены...

Но локации проходятся по нескольку раз, и тайники всегда на своём месте. Да, их можно игнорировать, но янтарь – штука нужная: с его помощью Предвестник улучшает оружие, броню и способности. В итоге приходится выбирать, тратить ли время на очередной обыск надоевшего закоулка карты или оставить Предвестника без прокачки.

Затягивают прохождение и ломают темп игры тривиальные тормоза: частота кадров то и дело проседает, а локации при всей их компактности загружаются долго. Глюки, невидимые стены и застревания в текстурах тоже встречаются. Правда, через несколько секунд всё обычно приходит в норму, но сбои всё-таки не единичны. Оцените иронию: контрольные точки в игре предусмотрительно расположены так близко, что долгое ожидание загрузки раздражает сильнее, чем необходимость переигрывать уже увиденный кусок!

УЧЕНИЦА ВЕДЬМЫ

Поединки в Omensight проходят бодро – похоже, на этот раз сотрудники Spearhead Games вдохновились **Bayonetta**. Недаром Предвестник умеет ненадолго останавливать время или замедлять его, уклоняясь от удара в последний момент, подобно вышеупомянутой сексапильной ведьме. Ещё он мастерски владеет мечом, наносит быстрые и лёгкие или медленные и мощные удары, а также собирает их в комбо.

По мере накопления опыта у главного героя появляется возможность кидаться снарядами и проводить суперудары, которыми можно сразу убить противника, а то и нескольких. Но на эти приёмы тратится энергия, а её можно набрать только обычными атаками и уклонениями, так что оппонента и время для атаки лучше подобрать с умом. Видеоряд тут не такой стильный, а тайминг не такой точный, как в работах **Platinum Games**, но танец с клинками и магией в исполнении Предвестника всё равно выглядит изящно, а играется плавно.

Жаль только, что навыки нельзя развить на свой вкус. Omensight – аркадное приключение с массой экшена и, отчасти, с ролевыми элементами. Игра не даёт распределять опыт: новые способности у Предвестника появляются автоматически. Навыки можно купить за янтарь, но их выбор невелик, и появляются они по мере прохождения и покупки остальных умений без видимой системы, так что нельзя сразу получить максимум здоровья или сделать быструю атаку как можно сильнее. Ни древу навы-

ИЗРЕДКА КАМЕРА подлетает ближе, и игра превращается в экшен от третьего лица

АТАК У ПРЕДВЕСТНИКА много. А вот с врагами напряжёнка: даже боссы не умеют удивить, не говоря уж о рядовых монстрах

ков, ни смене экипировки и системе крафта места тоже не нашлось.

СИЛА ПЕСНИ

К внешнему оформлению претензий нет, хотя визуальной части и не хватает самобытности. Характерную для инди-игр красочную заливку мы уже видели в **Bastion** и **Rime**, антропоморфных зверушек с мечами – в **Armello** и **Ghost of a Tale**. Однако и персонажи, и локации проработаны на совесть: величественный храм со статуями и свечами, мрачные тюремные камеры с решётками и опасными потайными ходами или тихие лесные тропинки всегда задают нужную атмосферу и служат отличным фоном для сюжетных событий. Музыка идеально дополняет картину и на удивление хорошо запоминается – тут даже настоящая песня есть. Всего одна, но очень красивая!

Вдобавок впечатляет качество озвучки. Звёзд мирового масштаба в команде нет, но голоса подобраны весьма удачно, и играют актёры мастерски. Никакого писклявого переигрывания или унылого речитатива: каждая реплика, будь то пламенная речь или предсмертный шёпот, идеально передаёт эмоции персонажа, и это помогает ещё глубже погрузиться в историю.

■■■

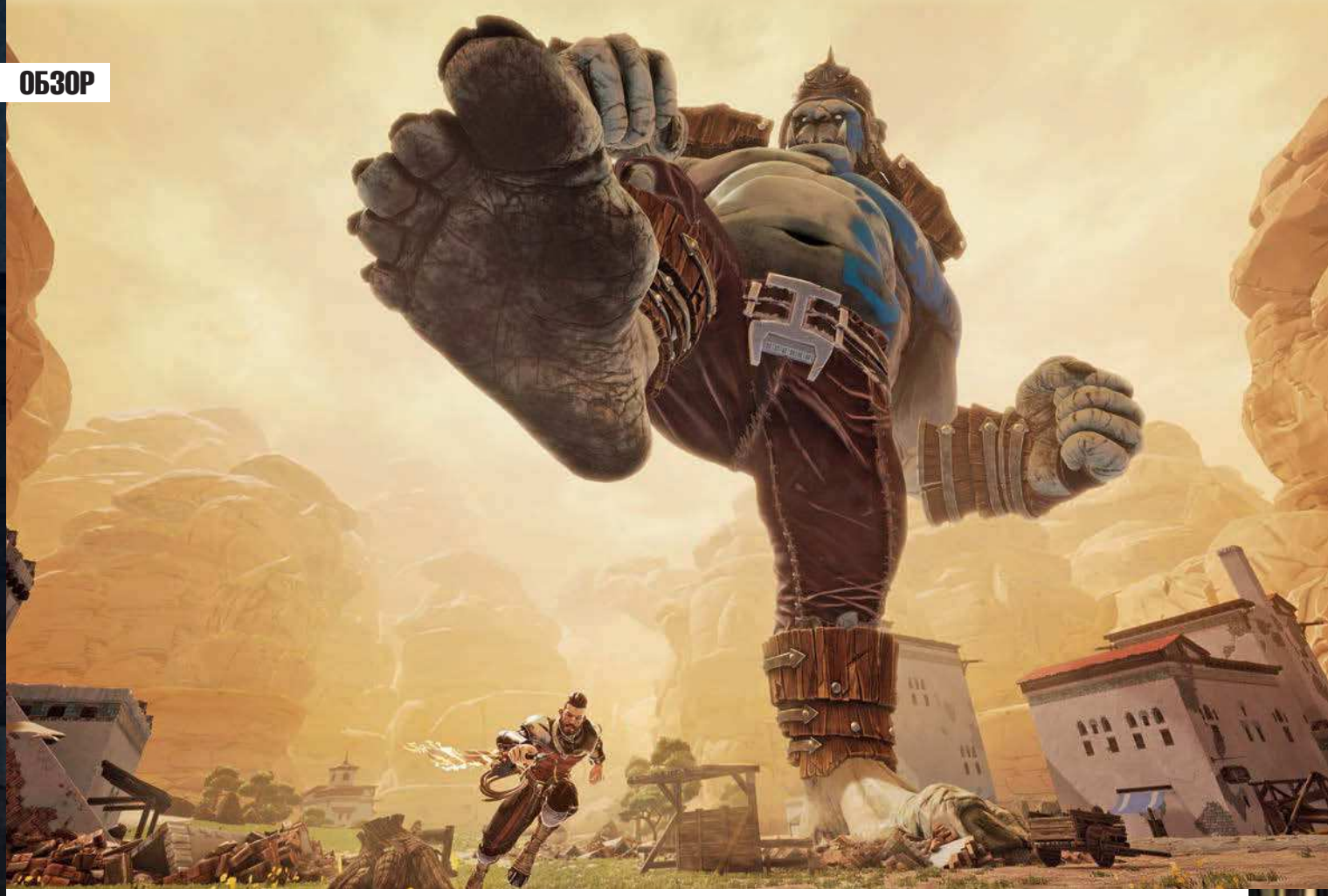
Spearhead Games снова не сумели довести свою работу до ума. Благодаря оригинально поданному сюжету, чудесной озвучке и милой графике Omensight хочется пройти на одном дыхании, но однообразные бои и технические проблемы охлаждают энтузиазм. Хорошо, что компания осознаёт сильную сторону своих проектов и старается её развивать... но и со слабыми нужно разбираться! Может, в следующий раз им удастся найти не только хороших сценаристов, но и не менее талантливых геймдизайнеров. Третий раз, как говорится, волшебный. Пока же бал по-прежнему правит сюжет – увы, в ущерб всем остальным составляющим игры. ■

ПОРАДОВАЛО:
– интересная история и колоритные персонажи;
– отличная музыка и озвучка героев;
– симпатичная графика;
– удачный баланс аркадных и экшен-элементов.

ОГОРЧИЛО:
– игра долго грузится, тормозит и глючит;
– нет разнообразия противников и боссов;
– необходимость фармить деньги из одних и тех же сундуков.

ВЕРДИКТ
Сюжет – главная изюминка и достоинство Omensight. Любители красивых сказочных историй ради него могут закрыть глаза и на однообразный геймплей, и на постоянные тормоза – благо игра не настолько длинна, чтобы они успели вусмерть надоесть.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»



EXTINCTION

ОГРОМНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Студия **Iron Galaxy** славится качественным портированием чужих проектов на все основные платформы. **Enslaved: Odyssey to the West** на ПК, **BioShock Infinite** и **Destiny** – на консоли прошлого поколения, а в этом году студия вдобавок адаптирует для персональных компьютеров **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**.

Словом, ребята толковые – вот только опыта создания сольных проектов у них совсем мало. Завязанный на двухкнопочную механику файтинг **Divekick** был слабоват, а вот **Killer Instinct** оказался ничего и получил вполне лестные оценки игроков. Новый сольный проект **Extinction** был призван раскрыть весь потенциал студии как самостоятельных разработчиков. Iron Galaxy явно возлагали на игру большие надежды: заранее наметили несколько DLC и выставили весьма увесистый ценник в 60 долларов.

НАПАРНИКИ отвлекают в самый неподходящий момент: во время боя, уклонения или даже во время активации портала

АТАКА... КЛОНОВ?

На первый взгляд размах сюжета соответствует цене. Человечество на грани исчезновения: на королевства напали гигантские оркоподобные чудовища *равении* и армии их приспешников-шакалов. Обычное оружие против врага оказалось бесполезно, и государства пали одно за другим. Последние выжившие укрылись в королевстве Долорум, надеясь на орден стражей, чьё оружие по легенде способно сразить великанов. Правда, от некогда могущественного ордена мало что осталось: главный герой Авил – один из трёх последних солдат, способных противостоять врагу.

Каждый, кто слышал об **«Атаке титанов»**, с ходу разберётся в законах местной вселенной. Массивные монстры высотой с пятиэтажку разрушают постройки и топчут всё живое, пока орки поменьше безнаказанно грабят и убивают горожан. Просто так гигантов не одолеть: обычные атаки им как танку пуля, а регенерация позволяет заново отращивать отрубленные конечности за минуту. Убить огромного орка

ТОЛЬКО ЧТО этот парень разом снёс половину городской стены и пару домов в придачу. И да, все здания в игре разрушаемы

ОДНО движение...

...и оно того стоило!

можно лишь обезглавив, но забраться верхом на монстра и снять броню с уязвимых мест недостаточно. Перерубить шею великана способно лишь оружие ордена стражей: в битвах магический меч заряжается силой, позволяющей одним махом снести здоровенную голову.

Боевая система примитивна: одна кнопка для лёгких атак (к ней же привязаны все основные комбо), другая – для тяжёлого удара с эффектом slo-mo, чтобы удобней было отрубать титанам конечности. Ещё есть хлыст, притягивающий маленьких орков и позволяющий Авилу взмывать к определённым точкам на зданиях и великанах, но на этом всё разнообразие заканчивается.

Я УБИВАЮ ВЕЛИКАНОВ

Битвы с рядовыми противниками захватывающими не назовёшь: мелкие чудовища бьют слабо, зато постоянно путаются под ногами, заходят за спину, летают и плюются. На это можно было бы взглянуть сквозь пальцы – акцент в игре всё-таки делается на битвы с гигантами, и по трейлерам даже казалось, что нас ждёт геймплей уровня **Shadow of the Colossus**, где к каждому противнику нужен особый подход.

Увы, «Колоссом» здесь и не пахнет: алгоритм победы становится понятен уже после нескольких схваток, и игра очень быстро скатывается в рутину. Сняли броню, отрубили монстру ногу – титан перестаёт разрушать город, садится на попу и покорно ждет восстановления. Отчекрыжили руку – можно безопасно карабкаться по огромной туше, не боясь, что прихлопнут, как надоедливую муху. Разнообразие присутствует в гомеопатических дозах: иногда броня разваливается только после нескольких ударов по слабым точкам, а иногда вообще не поддаётся – тогда меч приходится заряжать, активируя порталы. Но кончается всё одинаково: забрались на макушку, нажали кнопку, убили великана. Можно искать следующего.

Управление при этом сделали на редкость неудобным. Авил отлично бегает по стенам, копируя движения героя **Prototype**, но с тем же хлыстом управлять ся не умеет совсем: ИИ в упор не видит, за какой конкретный выступ игрок хочет зацепиться, и летит куда угодно, но только не по назначению.

Камера порой переходит на сторону монстра и будто нарочно выбирает ракурсы похуже, а нормально карабкаться по гиганту можно только со спины – в противном случае слишком велика вероятность застрять в текстурах гигантской подмышки или сорваться из-за кривого управления. И это на геймпаде! Притормозить и собраться с мыслями игра тоже не даёт: стоит зазеваться, и великан одним движением размажет главного героя. Да, перерождение здесь бесконечное, но нелепые смерти сильно раздражают.

Убийства гигантов – ещё не всё: в каждой миссии есть ряд необязательных задач, за выполнение которых дают валюту для прокачки. А когда (тут не если, а именно когда) однообразные сражения с монстрами наскучат, можно опробовать два дополнительных режима: «схватку», где вы вольны создать своё поле боя и пригласить других игроков установить рекорд по очкам, и «истребление» с бесконечными волнами врагов. Оба режима немного скрашивают рутину, но игру от ощущения халтуры всё равно не избавляют.

■■■

Пожалуй, единственный неоспоримый плюс Extinction – её внешний вид. Яркая, сочная картинка радует глаз, даже когда висишь на пузе пятнадцатиметрового орка, а отрубленные конечности красиво отлетают в стороны, щедро брызгая мультяшной кровью. Но разглядывать всё это интересно только пару вечеров – и уж точно не за 4000 рублей. Таких денег игра однозначно не стоит. ■

CHUCHEL

ЧУЧЕЛО-МЯУЧЕЛО

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Под руководством Якуба Дворски чешская студия **Amanita Design** создала **Machinarium** и три части **Samorost** – проекты поистине уникальные, подкупающие атмосферой сказочного приключения. Чуть в стороне от них стоит ещё одна полновесная игра Amanita, **Botanicula**, автором которой был аниматор студии Яромир Плаха. Разумеется, работа Плахи отличалась от основных проектов студии собственным стилем: геймплей там был весьма поверхностным, «для галочки», но как интерактивное зрелище Botanicula была хороша. Хотел бы я сказать то же самое про Chuchel – но, увы, не смогу.

ВИШЕНКА БЕЗ ТОРТИКА

У Чучела отобрали любимое лакомство – сочную вишенку; скорей всего, это проделки Кекеля, милого мышеёжикоподобного создания. Но главный герой не страдает приступами альтруизма: вишенку он постарается вернуть во что бы то ни стало. И ещё раз постарается. И ещё...

В этом весь сюжет: на протяжении двух часов герои по очереди борются за ярко-красную ягоду, успевают по ходу подружиться, а порой и выручают друг друга в сложных ситуациях. Каждая из тридцати глав – маленькая история со своими персонажами, условиями и геймплейными ходами. Чаще всего эти эпизоды даже не связаны между собой: начало новой истории может никак не зависеть от прошлой, а заканчивается всё, как правило, очередной неудачей Чучела и большим заголовком игры на фоне.

Чаще всего нужно решить незамысловатую головоломку. Закинуло нашу драгоценную вишенку на высокое дерево – значит, разбежались по стволу и вернули сокровище. А если на ягоду покусился инопланетянин в летающей тарелке? Подружиться с ним не выйдет, загипнотизировать или уговорить – тоже. В итоге Чучел просто выходит из себя и с невнятным ворчанием (ни одного членораздельного слова, кроме названия игры, за весь сюжет вы не услышите) заталкивает вредного гостя обратно в его тарелку. Разлетался тут, в самом деле!

Amanita Design известна хорошими головоломками, но в этот раз задачек на логику – парочка на всю игру, да и то проще некуда. Большинство мини-квестов больше похожи на интерактивные зарисовки: видим набор возможных действий, пробуем все варианты, смотрим, что натворили, и повторяем до готовности. И тут я даже не критикую: в конце концов, в той же Botanicula

ТУТ вам и **Angry Birds...**

...и **Pacman**...

...и даже **MechWarrior**

ВНИМАНИЕ, следующий кадр полон мультипликационного насилия...

тоже было маловато геймплея, а сами по себе интерактивные мультфильмы имеют полное право на существование.

КАК МОЖНО ГЛУПЕЕ

Проблема в другом. Да, игра активно насмешничает и пытается вызвать у сидящего перед экраном веселье и улыбку, но удаётся ей это куда хуже, чем другим проектам студии. Большинство шуток построены на примитивных хохмах вроде неловких падений, глупых кривляний и справления малой нужды на персонажей (не вру, такое правда встречается). По-настоящему смешных моментов крайне мало, а остальное вызывает скорее недоумение и разочарование. Игра словно нарочно ведёт себя как можно глупее без видимой причины. И не оправдывает даже самых скромных надежд: добрую треть игрового времени я с нетерпением ждал, когда закончится очередная сумасбродная сцена, чтоб перейти к следующей: вот там-то игра уж точно себя покажет!

Ничего подобного.

При этом визуально Chuchel ничуть не уступает прошлым играм Amanita Design: только тут и можно понять, чем Яромир Плаха с командой занимались долгие шесть лет. Злобный снеговик, вставная челюсть, всевозможные бесформенные создания разных цветов и с ярким оформлением, да даже сам главный герой – всё это красочное безумие выглядит чертовски стильно, словно играешь с инсталляцией в музее современного искусства. Работа со звуком тоже выше всяких похвал: каждая мелодия и шорох – неотъемлемая часть повествования.

■■■

Всё прохождение меня не покидала мысль, что очень талантливые художники сделали эту игру для детей, но забыли про это упомянуть. Ведь кроме ярких красок, чудесного звука и милого стиля в ней нет ровным счётом ничего – только бестолковый набор юмористических историй. Совсем не этого ожидаешь от команды такого уровня: вместо бури эмоций после прохождения Chuchel остаётся лишь разочарование, спасти от которого способны разве что классические Samorost, Machinarium и Botanicula... ■

BRAVO TEAM

ВОВСЕ НЕ «БРАВО», ЗАТО НА ДВОИХ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Британская компания **Supermassive Games** отлично зарекомендовала себя ужастиком **Until Dawn**. Позже, когда вышла **Until Dawn: Rush of Blood**, они заявили о себе ещё и как о людях, кое-что смыслящих не только в интерактивном кино, но и в играх для VR. Поэтому на Bravo Team возлагались большие надежды: кооперативный боевик про двух спецназовцев, которые должны прикрывать друг друга, – да это же прям **Army of Two** для шлемов виртуальной реальности! Как же круто это должно быть!

Оказалось, что не круто никак. И вот почему.

ВМЕСТО ВАГОНЕТКИ

Выпустить для шлемов виртуальной реальности игрушку в жанре тира – самый простой и очевидный выбор для разработчика. Даже Rush of Blood была о том, как вы едете на вагонетке по кошмарному парку развлечений и отстреливаете цели вокруг. Но игралась она отлично, и благодарить за это стоит правильно подобранный темп, а ещё атмосферные моменты и скримеры, разбавлявшие экшен.

Что же предлагает нам Bravo Team? Вместо вагонетки – относительная свобода перемещения, но очень странно реализованная. Двигаться можно только от укрытия к укрытию: вы ищете значок со щитом, жмёте на крестик – и камера переключается на вид от третьего лица, после чего вы несколько секунд безучастно наблюдаете, как ваш спецназовец бежит к ящику, баррикаде или припаркованному автомобилю. Затем он ныряет в укрытие, и камера снова даёт вид «из глаз». Теперь нажатием на левый бампер можно привстать и отстреливать врагов, а если укрытие кажется ненадёжным – бежать к следующему или вернуться обратно, нажав кружок.

КАК ПОКАЗАЛА практика, некоторые даже не подносят контроллер к глазам, предпочитая палить от бедра. Впрочем, через прицел легче контролировать количество патронов

Изредка возникают дополнительные опции вроде возможности зайти с двух сторон или весело прокатиться по склону, спрыгнув с моста. Кое-где валяются патроны к основному оружию (для пистолета они бесконечные): чтобы их взять, надо просто подбежать к ящичку.

ГЛАВНАЯ ФИШКА – возможность играть вдвоём. Кстати, аватара себе можно выбрать как мужского, так и женского. И даже лицо настроить – только что вы там под каской разглядите-то?

КИРИЛЛИЧЕСКИЕ призывы к смене власти снова в моде. Начала PUBG, теперь вот и Bravo Team подтянулась

НЕПРИЯТНЫЕ МОМЕНТЫ

Не особенно новаторский и разнообразный игровой процесс вдобавок омрачается кучей неприятных моментов. Во-первых, сильно раздражает прыгающая камера: когда вы выбираете, куда бежать, вы смотрите глазами спецназовца. Когда он бежит, наблюдаете его пятую точку. Потом он прибегает, и ракурс снова меняется, а когда вы решаете двинуться назад – ещё и рывком разворачивается на 180 градусов.

Может, кому-то это и удобно, но, на мой взгляд, ничего лучше обыкновенного плавного перемещения, как, например, в **FarPoint**, ещё никто не придумал. Да даже распространённая в VR телепортация вместо ходьбы меньше раздражает, чем постоянное переключение между видом от первого и третьего лица.

Пока спецназовец бежит, он может перезаряжать оружие – и только. Ни остановиться, ни передумать и побежать в другую сторону он не способен. Как следствие, нередки ситуации, когда вы мчитесь к какому-нибудь укрытию, понимаете, что зря вы это, так как оно простреливается, но... ни убежать, ни ещё что-нибудь сделать уже не успеваете: противник ведёт непрерывный огонь. Смущает и постоянный респаун врагов: пока вы бежите, на поле боя могут появиться новые противники, и то место, где вы собирались прятаться, внезапно станет очень ненадёжным.

Наконец, игра глючная с точки зрения физики и баллистики. Пули то пролетают сквозь препятствия, то, наоборот, задерживаются там, где их полёту вроде бы ничто не мешает. Когда пытаешься играть в спецназ и аккуратно наводиться через прицел, эти усилия начинают казаться предельно бесполезными. В Bravo Team гораздо удобней палить от бедра и целиться «по струе» – тогда нюансов с баллистикой можно и вовсе не заметить.

Последний неприятный момент связан с графикой: текстуры постоянно подгружаются прямо на глазах. **RAGE** помните? Тут та же история.

ИГРАТЬ НАБЕГАМИ

Остаются ли причины вообще играть в Bravo Team? Да, и главная из них – кооператив. Не так уж много выходит проектов, которые можно от и до пробежать с напарником: даже всякие там **Far Cry 5** прогресс засчитывают только кому-то одному. Кооперативных проектов под VR и того меньше: всё тот же FarPoint для двоих предлагает отдельный набор миссий, но никак не сюжетную кампанию.

А Bravo Team с точки зрения игры для двоих сделана отлично: связь вы держите прямо через встроенные в шлем микрофоны, подсоединяетесь друг к другу в полтора клика, а за неимением друзей можно без проблем найти кого-нибудь в интернете. Сюжет поделен на короткие игровые сессии, что позволяет играть набегами, – для VR-проекта это тоже значимый плюс. Ну и наконец, если вы играете в неё на какой-нибудь вечеринке или в клубе, можно соревноваться на выбывание, и никто не будет скучать.

■■■

Bravo Team – определённо не флагман VR-боевиков, каким его можно было бы себе представить. Это относительно высокобюджетный тир с необычным управлением, которое лично у меня вызывало скорее раздражение, но кому-то может и понравиться. Однако как развлечение для двоих и больше игроков, да ещё и под VR, это вполне достойный продукт по соотношению цены и качества.

Просто не ждите от него слишком уж многого. ■

HEAT GUARDIAN

ХАРДКОРНОЕ ПОСТСОВЕТСКОЕ ВЫЖИВАНИЕ

СЕРГЕЙ ВЕДЕНСКИЙ

Тема «как выжить в постапокалиптическом мире» стала излюбленной для авторов многих книг, комиксов, фильмов и игр. Последние с начала века сделались особенно популярны. Тут вам и незабвенный ролевой **Fallout** в четырёх номерных частях, и отличные пострелушки **Metro** и **S.T.A.L.K.E.R.** от украинских разработчиков, и независимая **The Wild Eight** из Якутии, и ещё много всего. На этот раз своим видением проблемы поделился разработчик из Киева, который в одиночку сделал **Heat Guardian**.

БЕЖИМ по дороге и отстреливаемся от жуков. Это суть почти всего местного геймплея

ВЕЧНАЯ МЕРЗЛОТА

Погружение в мир этого проекта я начал с сюжетного флэшбека-кошмара: главный герой убегает от маленьких тварей, похожих на жуков-мутантов. Кто мой персонаж? Что случилось с планетой? Откуда взялись эти монстры? Ответов никто не даст. Бегу, стреляю по мутантам, взрыв, черный экран, просыпаюсь в кровати. Такое вот простенькое вступление, первый уровень из сорока. Выглядело, скажем так, неизобретательно. Спойлер: дальше будет почти всё время так же.

Постепенно нас знакомят с механиками. Интерфейс достаточно прост: компас с описанием и положением цели, выбранное оружие с количеством патронов, а также полоски здоровья, выносливости и температуры. Если последняя падает до нуля, у персонажа снижается здоровье.

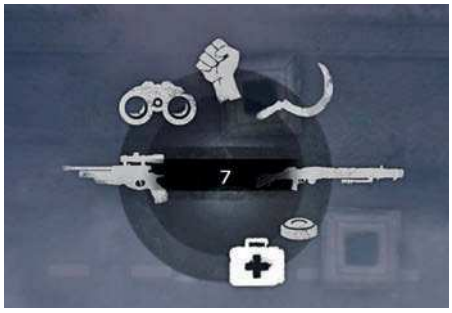
Согреться можно несколькими способами. Во-первых, очевидно, оказаться в тепле – у костра или в здании. Во-вторых, собирать брёвна: просто подбираешь одно, и температура вокруг персонажа растёт. Что, у него на спине портативная печка? Возможно. Но никакой анимации в подтверждение этой гипотезы в игре нет. Наконец, можно греться водкой, правда, употребление «беленькой» снимет добрую четверть здоровья – очевидно, у главного героя цирроз печени в стадии декомпенсации.

Как будто обычных температурных проблем было мало, на локациях есть аномалии, живо обнуляющие счётчик температуры. Эдакая ловушка замедленного действия.

КАЖДЫЙ ПАТРОН НА СЧЕТУ

Крафта, ресурсов и прокачки навыков в игре нет, зато есть огромный арсенал. Более пятидесяти видов оружия трёх классов – ближний бой, основное и дополнительное. В ближнем кроме лопат и молотков можно найти, например, короткий изогнутый нож керамбит (*адски* полезен в условиях постапокалипсиса), в главном слоте автоматы соседствуют с РПГ и арбалетом, а дополнительное оружие – это всяческие пистолеты и магнумы. Ещё две ячейки предусмотрены для мин и гранат.

ЧТОБЫ пройти дальше, частенько приходится быть нечестным с нечестной игрой. Например, стрелять из слепых зон



В НАШЕМ распоряжении есть бинокль. На практике – абсолютно бесполезная вещь

Отдачи от оружия нет, так что стреляешь ты из РПГ или из пистолета – разницы в ощущениях никакой. Только от ракеты остаётся взрыв, а от пуль ничего. В общем, к многочасовой резне вполне реально подойти вооружённым до зубов, пусть даже нам разрешают таскать только по одному предмету каждого класса.

А резать будет кого: жуки, пауки, мертвецы, мертвецы-«отморозки», стреляющие льдом, бандиты и даже роботы. Вроде бы не так уж мало, но растяните-ка это «разнообразие» на сорок немаленьких локаций. Ага, скудновато получается. Ожидаешь увидеть босса спустя десять уровней, но и боссов здесь не предусмотрено.

Дизайн локаций почти не меняется, да и запоминающихся мест тоже нет, поэтому временами возникает ощущение, что здесь мы уже были. И ведь не скажешь, что в постапокалипсис невозможно добавить оригинальные локации, – в хороших проектах сложно найти две похожие!

И хотя карты не всегда линейны, попадаются развилки, но их тянет исследовать только первые тридцать минут. Как только поймешь, что, свернув с пути, ты необязательно найдешь аптечку или бревно, дальше на приключения не тянет. Просто бежишь к следующему уровню, чтобы не замерзнуть насмерть.

ХАРДКОРНЫЙ БОЕВИК

Зима на постсоветском пространстве сама по себе сурова. А уж когда вокруг постапокалипсис и мутанты – и подавно. Видимо, именно поэтому в игре нет «простых» уровней сложности. Мне дали выбор из двух вариантов: «сложный» и «невозможный». Никаких поблажек, никакого баланса, только хардкор!

Сохраняться на уровнях нельзя, а некоторые из них достаточно велики. Попадаешь на огромную локацию с бесчисленным множеством бандитов, убиваешь почти всех, доходишь до конца уровня... а там тебя поджидает хитрец с дробовиком и выносит с одного выстрела. На колу мочало, начинай сначала!

Что же до искусственного интеллекта, то враги замечают главного героя издалека и сразу же принимаются стрелять – очень метко, иногда даже сквозь стены. При этом сражения с ними безумно унылы. Роботы это, мутанты или бандиты – по сути, перед тобой один и тот же враг, просто в разных оболочках и с разной силой удара.

Система урона очень странная: крупного мутанта можно убить с одного удара колюще-режущим, но выстрелов из пистолета потребуется около десяти. Иногда эффективнее всего было нестись от врага к врагу с ножом, словно в **Hotline Miami**.

ЛАГИ, БАГИ, ДВА СТВОЛА

И ладно бы неизобретательность была единственной проблемой игры, но с технической стороной у Heat Guardian всё *ещё хуже*. FPS часто проседает, стабильных шестидесяти я не встретил ни разу. Трупы врагов быстро пропадают, поэтому откуда здесь проблемы с оптимизацией – непонятно. С ачивками творится какая-то постапокалиптическая чертовщина: то я не получил некоторые достижения, хотя условия выполнил, а то чуть ли не самое сложное из них (опробовать всё оружие в игре) засчиталось мне просто так почти в самом начале.

Хватает здесь и багов. Например, как-то раз на локации, предполагающей тотальную зачистку, одинокий мутант застрял в ящике. Сквозь текстуры он не проглядывал, и я минут десять обыскивал местность, чтобы найти и добить несчастную тварь. Чудом услышал его рык... и всё равно избавить его от мучений удалось только с помощью мины. Излишне говорить, что никакого указателя последних врагов на уровне в такой хардкорной игре не предусмотрено.

А ближе к финалу брёвна стали повышать температуру лишь один раз из трёх-четырёх. Если учесть, что прогуливается герой отнюдь не по лесопилке, можете себе представить, насколько это щекотливая ситуация.

Озвучки диалогов в Heat Guardian нет, зато есть орфографические, пунктуационные и фактические ошибки. Да, конечно, игру создавал один человек... но ведь можно было провести какой-нибудь альфа-бета-тест, показать игру корректорам или просто грамотным знакомым? Сами диалоги и монологи просты до безобразия: «Я займу позицию на вышке», «Тебя ждут на воротах», «Нужно найти обход» и так далее.

Есть только несколько озвученных реплик, но всё это вариации «перезаряжаюсь!» в исполнении противников. На фоне играет эмбиент, настолько тихий и неприметельный, что его... не замечаешь. В целом, аудиодизайн не плохой и не выдающийся. Он есть, и всё.

Одно дело, если б это был проект в раннем доступе. Однако игра продаётся как полностью готовая, поэтому в зачёт идут и баги, и плохая оптимизация, и не проверенный на ошибки текст.

■■■

Даже несмотря все на технические недочёты, Heat Guardian *могла бы* стать хорошим проектом, если б автор уделил больше внимания проработке сюжета и балансу. Но все сорок уровней мы просто ходим туда-сюда, убиваем одних-других, и вся недолга. Кто ты? Что случилось с планетой? Придумай сам. ■

«ОНО ТОГО НЕ СТОИЛО»

ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ ИГРЫ S.T.A.L.K.E.R. СЕРГЕЕМ ГРИГОРОВИЧЕМ

ВЛАДИМИР НЕВЗОРОВ

ФОТОГРАФЫ:
Кирилл Степанец
Николай Онищенко
Денис Вишневский
Евгений Князев
Йенс Аттенбергер
Шарунас Ясюкявичюс
Владимир Фалин

Это интервью было записано в 2017 году для книги **«Чернобыльская зона глазами сталкера»** учредителем издательства «Скай Хорс» Владимиром Невзоровым. Судя по последним новостям, с тех пор позиция Сергея Григоровича по некоторым вопросам успела слегка измениться. А может, он просто не хотел раскрывать карты раньше времени?

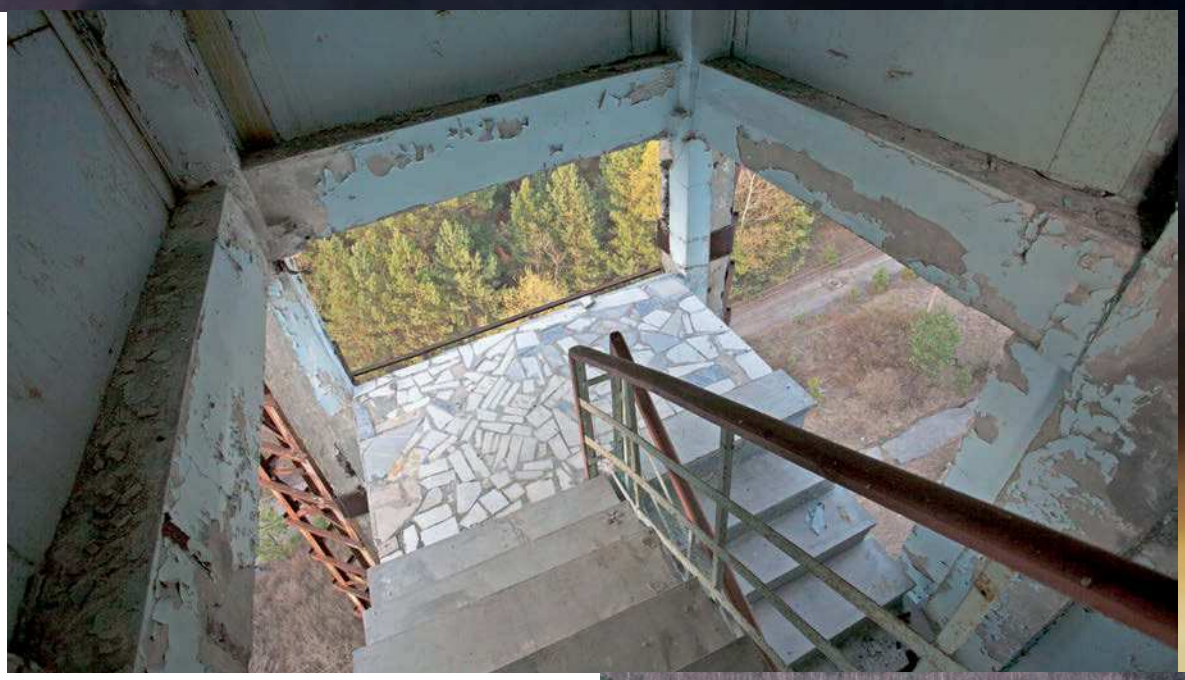
S.T.A.L.K.E.R. КАК ФИЛОСОФИЯ

Почему S.T.A.L.K.E.R., и почему вот так, с точками?
S.T.A.L.K.E.R. – это аббревиатура некоего философского понятия и человека, который находится в Зоне, – сталкера. Каждая буква – начало отдельного слова, наделённого собственным смыслом: S – это Stranger, T – Truspacer, A – Adventurer. И **S.T.A.L.K.E.R.** – это человек, который обладает всеми заявленными свойствами.

Вот **Stranger**, то есть странник, – это естественное состояние человека, когда он таков по своей сути. Люди во всём мире, вне зависимости от места и времени, делятся на домоседов и кочевников. Кочевник... ну, не знаю, это может быть человек, который занимается мотоспортом, как я. Он ездит по разным трекам, каждые три дня – новый трек. Что-то завоёвывает, приезжает снова.

Эти люди не зависят от определённого места, где у них лежат чистые носки и куда надо обязательно возвращаться, не нуждаются в том, что называется «домом». То есть у кочевника нет привязки к месту: то место, где он сейчас находится, и есть дом. Это такая особенная модель жизни. Среднестатистический современный человек обычно так не может; 99% живут всё-таки оседлым образом, у них совершенно другая философия.

А философия сталкера – это странствование, когда весь твой мир – это ты сам и есть, и сознание этого даёт ощущение полноценной жизни. Ты постоянно



странствуешь и в этом находишь абсолютный комфорт, в том числе и душевный. Если посмотреть на любых кочевников, завоевателей, то они довольно комфортно чувствовали себя в далёких походах, даже в тех, что длились по пятнадцать лет. А если взять оседлых людей, то, конечно, понятие комфорта для них заключается совсем в другом.

Truspacer – это человек, который проходит собственные границы, «проходитель границ» дословно. Это человек, способный пересечь границу безопасного мира и опасного, он может, скажем, пойти в Зону, хотя туда нельзя и там опасно. Но в основном это тоже философское понятие. Это человек, который в состоянии либо раздвинуть, либо переступить, либо обойти определенные рамки внутри себя – те самые условные границы. Человек, способный *преодолевать*. Потому что без этого свойства просто невозможно выжить в Зоне.

Adventurer – это именно путешественник по сути. Когда ты, путешествуя, собираешь сведения, данные, делаешь научные открытия на протяжении всего пути, составляешь карту. Когда важен именно процесс – назовём это «изведыванием территории и всего, что вокруг тебя находится».

L – это **Loaner**, одиночка. Для этого недостаточно быть просто странником, просто путешественником; например, ты путешественник, но ты не представляешь себе поход в Крым в одиночестве, ты идешь туда с группой товарищей, вы отлично проводите целое лето, даже просто с рюкзаками и в палатках, но это не то, потому что сталкер всегда одиночка. Loaner – состояние человека, которому хорошо, когда он один, это одна из важных составляющих философии этой аббревиатуры.

Killer, убийца, – это человек, который давно перешёл грань, за которой убивать недопустимо; человек, внутренне постоянно готовый или созданный, чтобы защищать, нападать, тот, кто в состоянии убивать. Одним словом, воин.

Следующее – это **Explorer**, исследователь. Ну, тут вроде бы всё понятно. Такой человек должен иметь внутри такую вот вожжу, зуд просветительский: что-то исследовать, что-то замечать, находить доказательства, смотреть под разными углами на некий объект исследования, делать собственные выводы, умозаключения и, в конечном итоге, совершать открытия.

И последняя буква R – **Robber**, то есть грабитель. Это тоже особое состояние человека. Были же разные кочевники: и те, что, несмотря на кочевнический образ жизни, не были грабителями, и те, что были. Если перенести аналогию в современный мир, то это... мм... наверное, люди, ведущие активный и, с точки зрения закона, возможно, сомнительный образ жизни. Когда отбираются компании у других людей нетрадиционными, иногда нечестными способами – это грабёж. Грабёж остаётся грабежом, под каким бы соусом он ни подавался. Так вот, сталкер должен быть внутренне готов, даже расположен к этому. Он должен быть в состоянии отобрать что-то у кого-то.

И житейская философия этого человека состоит из совокупности этих понятий. Хотя бы малая доля каждого персонажа должна быть в этом человеке, тогда он выкристаллизовывается в некий образ «героя», который сумеет выжить в Зоне. Ни в каком другом случае он выжить просто не сможет. Он может быть солдатом, не знаю... бандитом... но он не в состоянии дойти до центра Зоны и выполнить свою миссию, дойти до цели. Найти золотой ключик, как Буратино, человек без всех этих качеств не сможет.

Эта философия появилась в процессе работы над игрой? Или ближе к завершению? Или ещё раньше?
Да. Скорее, ближе к завершению, частично – в начале игры, потом дорабатывалась. А вообще суть нам была понятна с самого начала работы.

Название S.T.A.L.K.E.R. придумали вы? А какие-то другие варианты названия рассматривали?
Это было коллективное решение после бурного обсуждения. Вначале игра называлась иначе – «Lost». Были ещё и другие названия, но все они не подходили. И когда появилось это, нам показалось, что оно оптимальное.

Фильм Тарковского как-то вас вдохновлял, вы от него отталкивались в чём-то?
Думаю, нет. Потому что, честно говоря, я его посмотрел очень поздно – на середине процесса разработки. И, с одной стороны, он мне понравился, но с другой – я совсем не того поколения человек. Поэтому нельзя сказать, что фильм вдохновил. Скорее, оставил какое-то двоякое впечатление.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ЗОНУ

Тогда что стало отправной точкой? Почему вы, скажем так, отправились в Зону?
Сама идея – прикрепить что-то национальное, а это могло быть всё, что угодно, – уже была опробована. Мы делали до этого «Казаков», и нам очень понравилось брать что-то уникальное, национальное, наше, интересное для продажи и на Западе. Потому что многие тематики и направления уже использованы другими, что-то даже по нескольку раз, поэтому когда какая-то страна привносит что-то особенное – как японцы самураев или мы казаков, Припять и Чернобыль – и это звучит впервые, оно производит совершенно другой эффект. Это интересно, потому что есть изюминка, потому что прежде ничего подобного не было. А тематику эту мы думали использовать ещё в **Venom. Codename: Outbreak** – проекте, вышедшем задолго до игры S.T.A.L.K.E.R. Но он не состоялся, и мы решили идти по стандартному пути, делая проект как бы для западных игроков.

Чернобыля в игре S.T.A.L.K.E.R. поначалу не было. Потом мы поехали в Зону, первый раз нелегально, а второй – уже легально, получив разрешение от СБУ, и завертелось...

Кстати, о нелегальной поездке можете рассказать немного?
Просто мы собрались все вместе, сели в джип и поехали в Зону.

Сейчас много проводников, которые берут определённую сумму и помогают пройти, маршрут составляют. В то время, насколько я понимаю, ничего подобного ещё не было. И вы не знали, куда едете, – просто возникла идея, и вы на свой страх и риск поехали?
Да. Мы планировали заплатить и просто проехать через КПП с солдатом. А уже когда у нас не получилось купить проезд и нас развернули, мы стали пытаться договориться с администрацией Зоны и проехать официально. Начали собирать документы, оформлять и получать разрешения на легальный въезд.

То есть первая поездка не увенчалась успехом. Вы, грубо говоря, доехали до Зоны, и всё... Да?
Да, там справа и слева забор, потом колючка, потом бетонка, потом опять забор. Поэтому куда двигаться и как далеко, нам было непонятно. И мы просто развернулись и уехали домой.

Какие объекты Зоны вам кажутся интересными?
Центр Зоны весь особенный. И кладбище техники в селе Рассоха, и Рыжий лес – они все есть в игре. То есть всё, что мы там увидели и что показалось особенным, мы полностью имплементировали в игру.

Мне в память врезался размер рыбы, плававшей в пруду-охладителе. Она там просто кишела и была гигантских размеров. Эти сомы были очень большими. Может, и в природе существуют такие – метров по пять в длину и с огромными головами, – но я их никогда не видел. А там они плавали в большом количестве, просто как селедка на мели. Огромный сом выныривал, глотал полбуханки хлеба-«кирпича» и нырял обратно в воду. И это было очень увлекательно, потому что он размером с акулу!

Ещё там огромное количество живности. Всё, что угодно: от косуль и ёжиков до кабанов... Лошадей Пржевальского мы не видели, но слышали постоянно, что они там живут, и именно диким образом. И я для себя сделал вывод, что сама Зона, радиация и всё это ужасное загрязнение не опасны для животных, а опасность в чём-то другом, чего в Зоне нет. Единственное, чего там нет, – это Человека.

А какое впечатление произвела Зона? Может, ожидали увидеть что-то одно, а когда приехали, оно с вашими ожиданиями не совпало или, наоборот, совпало.

Это, с одной стороны, очень депрессивное место, а с другой – очень живое. Не знаю даже, как объяснить, но оно очень успокаивающее. Плюс огромное количество живности вокруг – птиц, рыб... Ты вроде чувствуешь, что кругом опасно, само место опасное, но при этом больше, чем где бы то ни было, присутствует какой-то запах дикой природы. Я очень много путешествовал, но нигде не чувствовал ничего подобного.

А как у вас была построена работа в Чернобыльской Зоне? Как была организована подготовка 3D-моделей? Вы делали фотографии, потом рисовали что-то и моделировали?

Да, в первые две-три поездки мы фотографировали всё на цифровые фотоаппараты. Потом с этим объёмом информации приезжали в офис и пытались понять, что из чего можно сделать. Там были очень эмоциональные кадры, из них потом получались модели. Сфотографированные текстуры лишь слегка дорабатывались.

Мы пытались воссоздать живую картину. Тогда у движка как раз появилась возможность показывать реалистичную графику, ту, что моделируется с помощью реалистичного света. Ведь до определённого момента игры делались с точечными источниками света, а спустя какое-то время программисты начали работать с куполами – это когда множество точек на куполе неба являются источниками света. Таким образом, свет становится более реалистичным и «гладким», а картинка кажется более фотографической, нежели мультяшно-игровой.

И вот в этот переломный момент у нас появилось желание использовать реалистичные текстуры и реалистичные модели, чтобы воссоздать мир. Чтобы человеку показалось, что он действительно в данный момент находится там.

УСПЕХ

Расскажите об успехе игры. Какие были тиражи? Как вы занимались продвижением продукта?
О тиражах точно не знаю... То есть S.T.A.L.K.E.R. действительно «пошёл». Существуют понятия Full Price, Middle Price, потом Low Price. Затем идёт снижение цен до смешных, потом игра выходит в других сборниках, с другими играми, включая наши аддоны. Потом с совершенно другими играми, с шутерами. Сейчас снова доступна в Steam полная версия, отдельно аддоны. Всего так много, что я даже не знаю, как это сосчитать.

Полагаю, всех версий в сумме ушло ну никак не меньше, чем версий «Казаков», потому что я когда-то считал – S.T.A.L.K.E.R. превысил результат «Казаков» и по числу копий, и по доходам. То есть в кассовых доходах он принёс больше ста миллионов, и тираж был более пяти миллионов копий. При этом одних только книг, например, для стран бывшего СССР продано точно пять миллионов экземпляров.

А кстати, не хотите в Украине сами издавать книги?
Я вышел на пенсию, я совсем не хочу ничего делать. Я себе обещал больше никогда не работать за деньги. Так что я этим точно заниматься не буду. Я пять лет не занимаюсь никаким бизнесом. У меня есть спорт.

Бизнес бизнесом, но это же может быть просто творческая деятельность. Если у вас хорошо что-то получается (вот есть несколько прекрасных игровых проектов), разве не появляется желание сделать что-то просто для себя, потому что это прикольно?
Честно говоря, нет, потому что мне как-то всё в жизни надоедает. И учитывая, что я этих проектов наделался уж очень много, ещё один делать... Нет, не появляется желания. А деньги вроде как и не нужны.

Немного странно слышать: если S.T.A.L.K.E.R. делался семь лет и при этом «всё надоедает» – это как же надо было с собой бороться?
Я имел в виду, за двадцать лет надоело заниматься игровыми проектами, *любыми*. Включая издательство, параллельный бизнес, издание книг и так далее. То есть это же всё масса проектов, и самых разных. Я занят с утра до вечера. У меня действительно много [мото]спорта. Я еду на два чемпионата. И готовлюсь к чемпионату мира.

Украинские чемпионаты?
Нет, это чемпионаты в Германии и в Испании. И хочу поехать на чемпионат мира на выносливость. Я в Украине совсем не езжу, и все это знают. Я раз десять ломался в Украине. И именно по причине безопасности езжу только там.

S.T.A.L.K.E.R. 2

Я правильно понял, что S.T.A.L.K.E.R. 2 не выйдет и что люди могут пока его не ждать?
Ну почему? «Казаки 3» вышли полгода назад...
...Но я точно разрабатывать его не буду. S.T.A.L.K.E.R. 2, если уж делать, то делать шикарно. Невозможно его просто взять...

Понял. Кстати, не было мысли портировать оригинальную игру на мобильные платформы? Сейчас хватает успешных проектов.
На айпаде не получится, он не потянет. Может, когда-нибудь выпустят айпады, на которых получится. А если S.T.A.L.K.E.R. портировать, то разве что на какую-то игровую платформу.

Вообще, мыслей было много. Разные люди всё время приходят, что-то предлагают. Но так, чтобы продать бренд или отдать и договориться... пока не вижу кому. Поэтому... мм... жду своего времени.

S.T.A.L.K.E.R. получил очень высокие оценки игроков и журналистов, а чем вы сами остались довольны и недовольны? Что, по вашему мнению, получилось очень хорошо, а что можно было бы сделать лучше?
Ну, наверное, не следовало допускать такого длительного срока разработки. Нужно было сделать проект, пускай чуть похуже, но за три года вместо семи лет. И потом улучшать его, но за следующие три года – как следующую игру. Грубо говоря, сделать серию из семи-восьми проектов. Но первый выпустить как можно раньше, а не через семь лет. Оно того не стоило. Мы оказались *чересчур* идеалистами – сделать всё либо ничего... *[Пауза]*. Можно было выпускать его через три года после начала разработки в том формате, который был. Дальше пытаться развивать этот бренд, а не сразу сделать так много.

Кстати, когда я был у вас в офисе шесть лет назад, мне показывали пилотный выпуск сериала. Об этом можете что-то рассказать?
Да, мы, разрабатывая S.T.A.L.K.E.R. 2, планировали параллельно развивать бренд в разных направлениях. Не только книги, но и сериалы. А ещё снимать полнометражный фильм. Выпускать линейку одежды (правда, мы её начали выпускать, но не стали продолжать). Я считал, что и мелочёвка разная, начиная от карточных настольных игр и заканчивая различными солдатиками, оружием и полезными туристическими вещами с брендом, могла бы быть интересной.

В конечном итоге полнометражный фильм – мы даже сценарий написали! – снимать с ходу оказалось дорого, и не нашлось людей, которые точно могут его сделать. А партнёров, что создадут сериал, я нашёл. И решил отснять одну пилотную серию и посмотреть, какой она получится: что хорошо, что плохо. Ведь опыта в этом плане никакого нет, и у нас здесь не Голливуд, чтобы взять команду, уже делавшую такие вещи. Поэтому нужно было попробовать: ввязаться в сражение, а потом посмотреть на результат.

Ну мы и ввязались, и посмотрели, а получилось так, что я не очень доволен результатом. То есть я очень недоволен результатом. Поэтому к моменту, когда я закрывал проект и вообще полностью компанию, уже точно знал, что даже если б я её не закрывал, сериал не снимал бы наверняка, потому что мы просто это не потянем. ■

Благодарим издательство «Скай Хорс» за предоставленные материалы.

ПОДРОБНЕЕ О КНИГЕ

НАТУРАЛЬНЫЙ S.T.A.L.K.E.R.

КАК ИГРОВЫЕ ЛОКАЦИИ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ РЕАЛЬНЫХ

КИРИЛЛ СТЕПАНЕЦ

Вряд ли найдётся хоть один фанат реальной Зоны Отчуждения, не знакомый с игрой S.T.A.L.K.E.R. Вдоволь «нарубившись» и настрелявшись в виртуальном мире, многие захотели увидеть привычные локации в реальности. Те, кто посмелее, потянулись в пешие походы; другие, нарядившись в забавные комбинезоны и противогазы, наперебой заказывали официальные туры. Равнодушным не остался никто.

И вот теперь у нас появилась возможность узнать, что общего у игры S.T.A.L.K.E.R. с настоящей Зоной. Мы рассмотрим объекты, внедрённые разработчиками в оригинал игры «Тени Чернобыля» и два её дополнения – «Зов Припяти» и «Чистое небо».

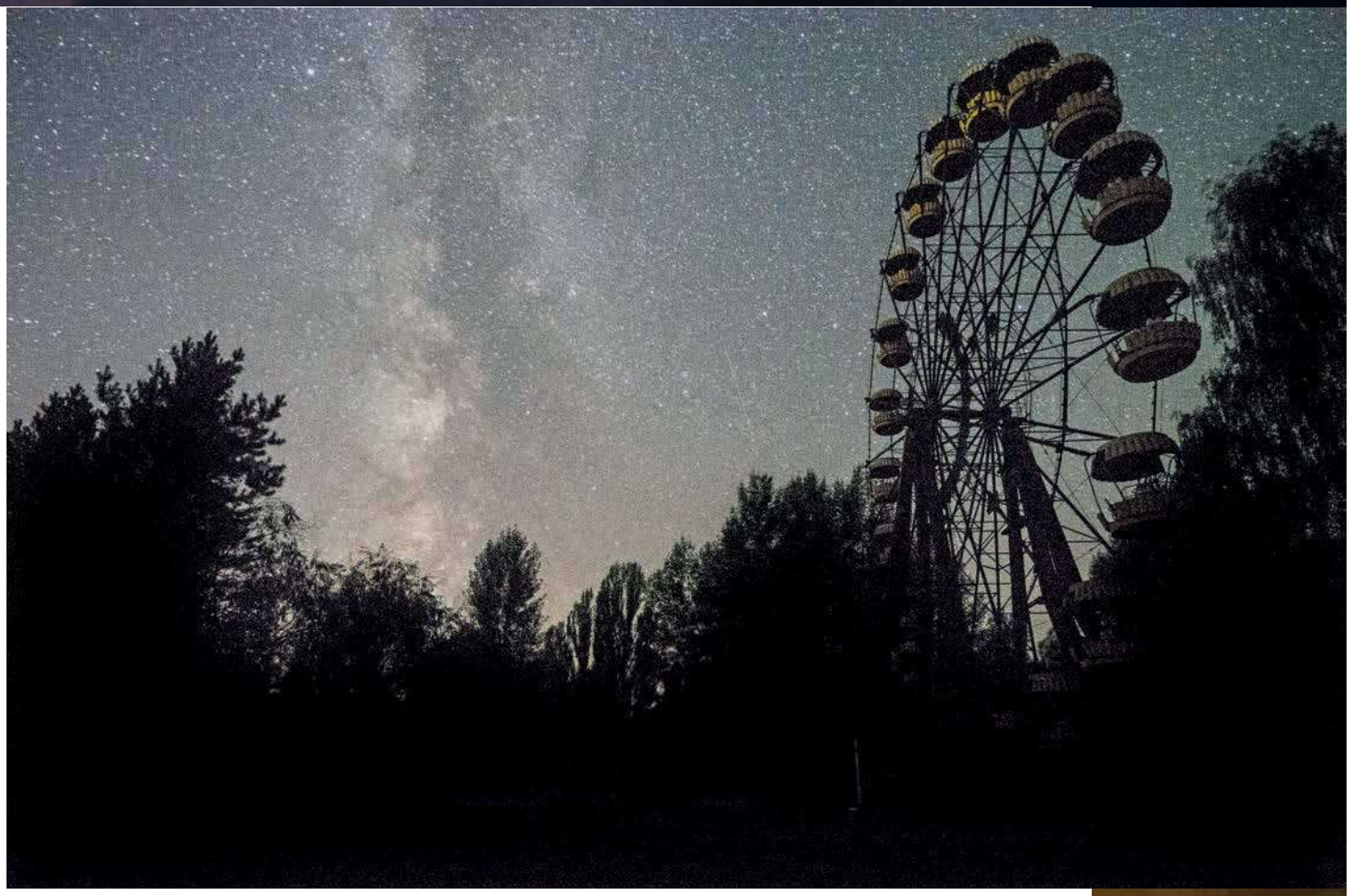
ПРИПЯТЬ РЕАЛЬНАЯ И ВИРТУАЛЬНАЯ

В первую очередь геймеров привлекает мёртвый город энергетиков Припять. Здесь многое взято из реальности: например, железнодорожная станция «Янов», ближайшая к городу. В игре здесь находится сталкерская база – что любопытно, её устроили там и в жизни. Правда, теперь на ней живут металлисты.

Припять прорисована довольно подробно, хотя в подавляющее большинство зданий войти нельзя. В виртуальный мир попала даже стела Дружбы Народов в 1-м микрорайоне.

Здесь же расположена и прачечная – один из немногих ныне действующих объектов в реальной Припяти, где стирают спецодежду работников ЧАЭС.

Далее по списку: медсанчасть, комбинат бытового обслуживания, дом быта «Юбилейный» (тут даже сохранили порядок, в котором на крыше лежат упавшие буквы старого лозунга), детские площадки, кино-



театр «Прометей», секретный завод «Юпитер», портовые краны и даже обычные телефонные будки, а также речпорт, различные магазины, кафе, универмаг... Перечислять можно долго.

Добавлена в игру и печально известная школа №1 – первое в Припяти здание, развалившееся под воздействием времени.

Сюжет игры разворачивается после второй, уже вымышленной, аварии на ЧАЭС, в результате которой случился мощный выброс аномальной энергии. Тем не менее город выглядит вполне обитаемым, он почти не зарос деревьями и кустарником, как настоящая Припять. Чётко прорисована и центральная его часть, хотя машинки из парка развлечений разбросаны в непредсказуемых местах.

В виртуальной Припяти на улицах города можно обнаружить и брошенную технику: автобусы, грузовики, личный транспорт припятчан. Это работает на атмосферу, но в реальности почти вся техника или утилизирована на могильниках, или пущена на металлолом.

В игре S.T.A.L.K.E.R. цементный завод, кишащий зомби, расположен возле «Юпитера». На деле он находится возле ЧАЭС и сейчас действительно заброшен. К слову, это самая высокая точка, куда может забраться виртуальный сталкер в одноимённой игре. Кроме Припяти, в игре есть и другие реальные объекты – например, база отдыха «Изумрудное».

Детально воспроизведены разрисованные деревянные домики и даже Зелёный театр. Есть в творении GSC Game World и знаменитый элеватор с аномалиями внутри. Его срисовали с реального объекта в селе Стечанка. Впрочем, подобные здания можно встретить и в других населённых пунктах настоящей Зоны.

ГОРОДА И ВЕСИ

Главное же несоответствие, заметное даже новичку, – это рельеф. Реальная Зона Отчуждения находится в преимущественно равнинном Полесье. Игровая же Зона – холмистая, с тоннелями для поездов. Впрочем, это отличие легко объяснимо: с помощью гряды непреодолимых гор разработчики ограничили площадь виртуального мира. К слову, в первых анонсах игры S.T.A.L.K.E.R. они обещали сделать его бескрайним.

К списку несоответствий можно отнести и брошенный корабль «Скадовск», приютивший сталкеров в одном из аддонов. В игре он стоит среди бесконечных болот, далеко от населённых пунктов. А подлинная ржавая посудина догнивает в затоне Чернобыльского речного порта и сегодня почти полностью разрезана «металлистами». Село Копачи, практически стёртое с лица земли в 1986 году, в игре существует, да ещё и с новыми домами, которых в реальности нет и в помине.

В «Чистом небе» и «Зове Припяти» на одном из уровней фигурирует таинственный город Лиманск. Это место «срисовано» с так называемого Немецкого квартала в Киеве, в бывшем посёлке Аварийный, что у станции метро «Черниговская». Двухэтажные домики, которые ныне активно сносят, расчищая место для новостроек, строили немецкие военнопленные после Второй мировой войны.

Разработчики, воодушевившись неповторимой атмосферой квартала, решили перенести Аварийный в своё детище. Возможно, скоро мы сможем гулять по старым улочкам этого районичка только в виртуальном режиме. Некоторые энтузиасты даже пытались

подать на сайте Киевсовета петицию о присвоении посёлку Аварийный статуса памятника архитектуры.

Именно возле Лиманска в игре находится легендарный Выжигатель Мозгов. Так разработчики окрестили загоризонтную радиолокационную станцию «Дуга». Только тут она используется как зомбирующая антенна, а в реальности исполинская конструкция создавалась для предупреждения СССР об атаках со стороны НАТО.

С75 «Волхов» – противовоздушный зенитно-ракетный комплекс, обеспечивавший безопасность в небе над объектами Чернобыль-2 и ЧАЭС, тоже попал в S.T.A.L.K.E.R. Правда, в жизни к нему подобраться достаточно трудно, дорога давно разобрана и заросла.

В игре всё обстоит иначе. Игровой сталкер, в отличие от «живого», не пробирается сквозь заросли и буреломы. Не так давно был полностью уничтожен и утилизирован вспомогательный комплекс «Дуги» – станция вертикально-наклонного зондирования «Круг». Она сохранилась только в виртуальном виде.

Завод «Росток» – бывший «Точэлектроприбор» – крупное промышленное приборостроительное предприятие в Соломенском районе Киева, тоже приказавшее долго жить, попало в игру лишь потому, что на его территории разработчики арендовали помещение.

Не к месту и мост на востоке Затона, полуразрушенный, с навсегда остановившейся автоколонной. Его «заимствовали» с берегов Днепра. Это однопролётный мост Преображенского в Запорожье. Из Кировоградской области в окрестности игрового Янова перекочевал гигантский карьерный экскаватор.

Ну и главное отличие реальности от игрового мира – отсутствие мутантов и аномальных зон. Даже животные в настоящей Зоне Отчуждения, невзирая на радиацию, обыкновенные, с одной головой и положенным количеством лап.

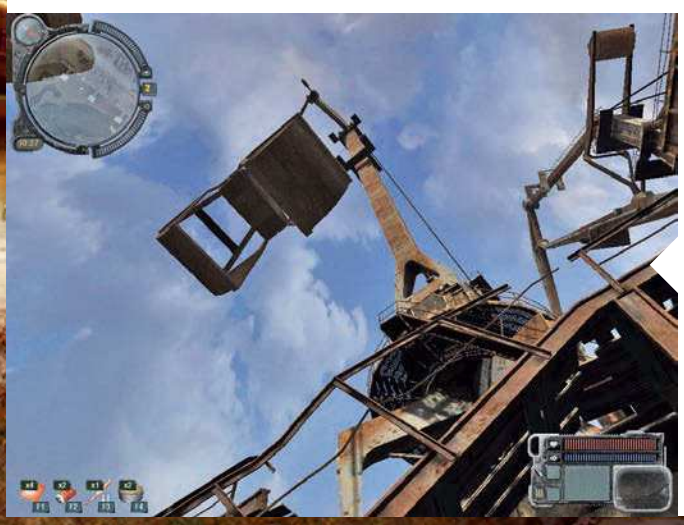
Впрочем, кое-какие аномалии здесь имеются: невероятное количество комаров и мошкары, способной прокусить даже толстую ткань. Есть и невесть откуда взявшиеся следы людей в самых необычных местах, и участки пути, где обязательно свернешь не туда даже после десятого похода... ■

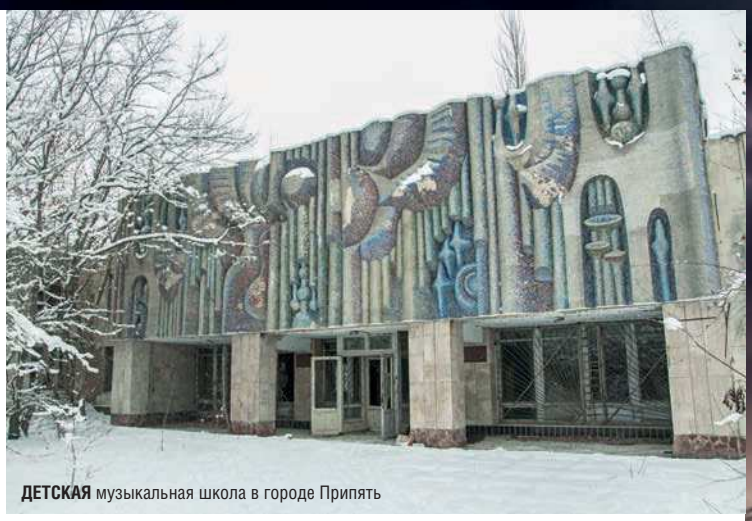
*Благодарим издательство «Скай Хорс» за предоставленные материалы из книги «**Чернобыльская зона глазами сталкера**».*

ПОДРОБНЕЕ О КНИГЕ

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНАЯ
станция «Янов»

ПОРТОВЫЕ краны в Припяти





ДЕТСКАЯ музыкальная школа в городе Припять

ШКОЛА №1 в городе Припять

СИЯЮЩИЙ от радиации магазин «Светлячок»

МЕДВЕЖОНОК возле спецпрачечной в Припяти

СЕКРЕТНЫЙ
завод «Юпитер»

КИНОТЕАТР
«Прометей»

КАФЕ «ПРИПЯТЬ»
у речного порта

СЕЛО
Копачи

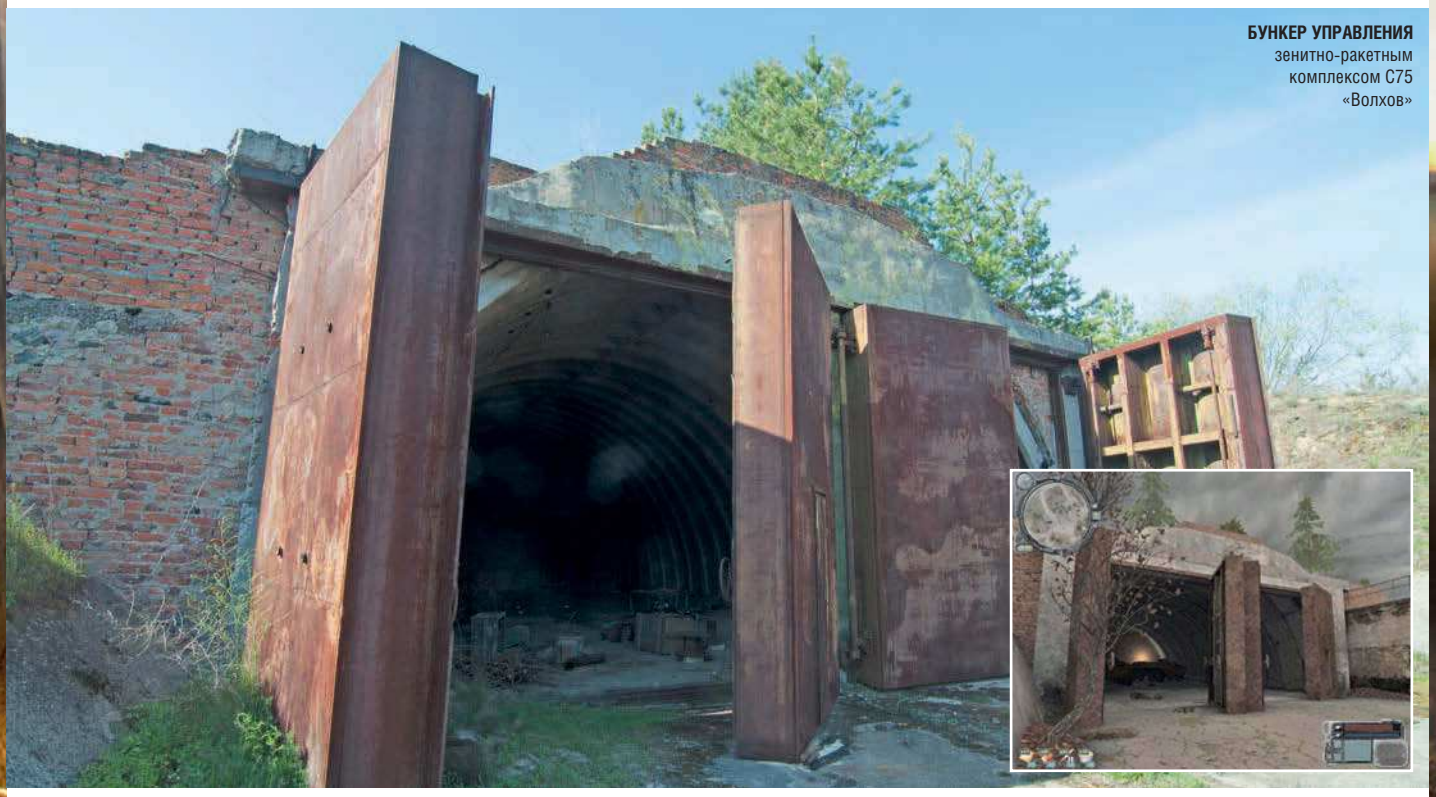
«АНОМАЛЬНЫЙ»
элеватор

СТЕЛА
Дружбы Народов

СТАНЦИЯ
ВНЗ «Круг»

БАЗА ОТДЫХА
«Изумрудное»

МЕДСАНЧАСТЬ 126

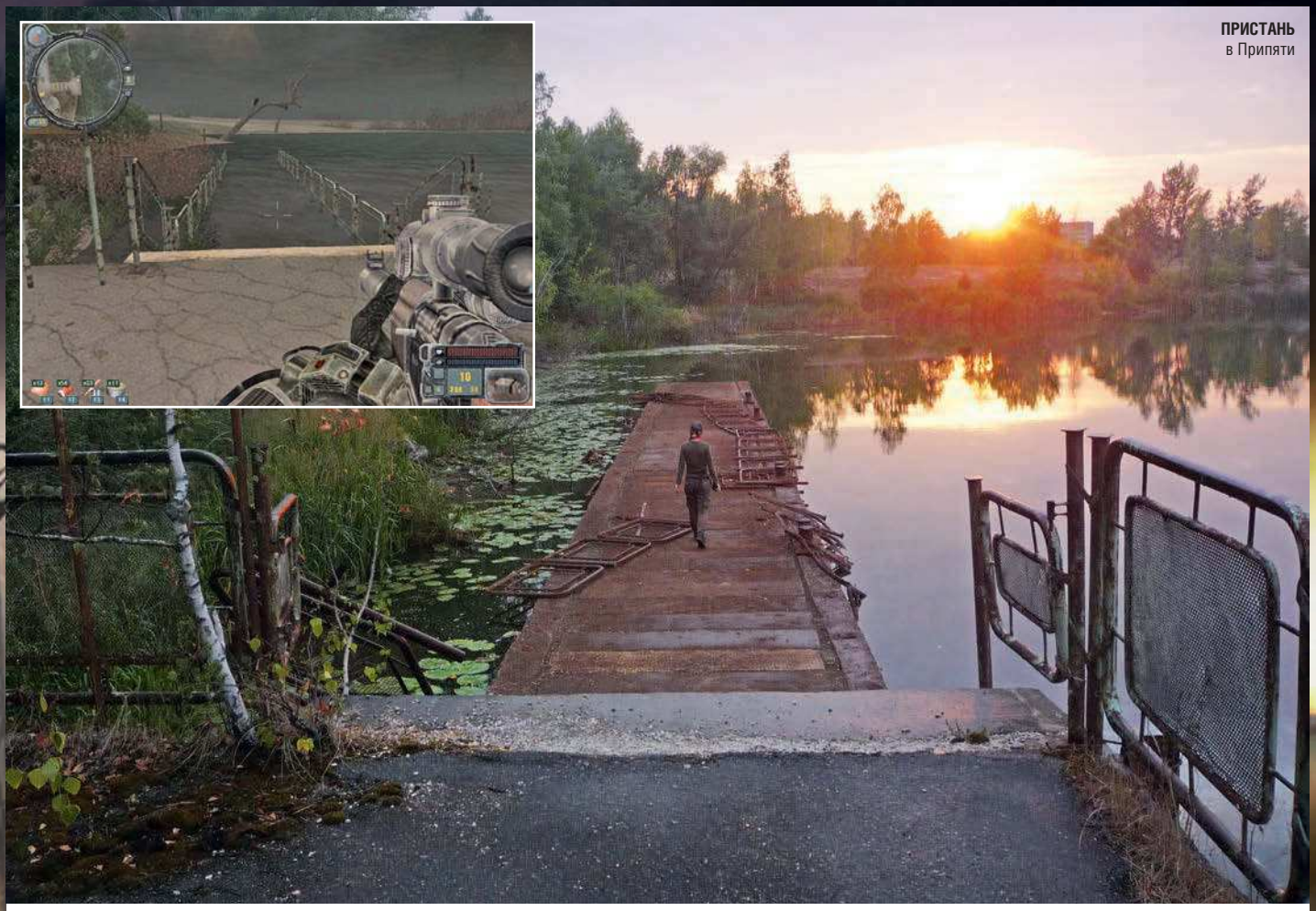


БУНКЕР УПРАВЛЕНИЯ
зенитно-ракетным
комплексом С75
«Волхов»

ДОМ БЫТА
«Юбилейный»

КОМБИНАТ бытового обслуживания

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ
магазин



ПРИСТАНЬ
в Припяти

ГОРОД
Лиманск
и посёлок Аварийный

ФОТОГРАФЫ: Кирилл Степанец, Николай Онищенко, Денис Вишневский, Евгений Князев, Йенс Аттенбергер, Шарунас Ясюкявичюс, Владимир Фалин

ВСЕ ДЕТАЛИ
легко извлекать, складывать и соединять с другими частями

NINTENDO LABO

ВО ИМЯ КАРТОНА И ДЕТЕЙ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Анонс **Nintendo Labo** многие приняли неоднозначно: кто-то сетовал на неоправданно жирный ценник, кого-то смутили направленность и позиционирование. Зачем выпускать на игровой консоли чисто казуальное развлечение за 50 долларов? Кому вообще нужен интерактивный конструктор, с помощью которого можно, например, собрать руль мотоцикла и использовать его как контроллер в аркадной мотогонке?

Всё просто: это развлечение не для хардкорных игроков, а для совершенно другой аудитории.

НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ДЕТЕЙ

На закрытой презентации Nintendo Labo я сам собрал из картонных деталек странного вида машинку и сразу опробовал её в деле. Сборка выглядит так: дисплей консоли благодаря предустановленному ПО показывает, как вытащить деталь из листа, что и в какую сторону загибать и каким образом складывать одну часть с другой.

Инструкция делит процесс на несколько этапов: можно перематывать каждый этап и менять скорость воспроизведения, а также приближать или отдалять любой фрагмент, чтобы внимательнее разглядеть непонятные указания. Складывать такой паззл довольно забавно: чем-то напоминает процесс сборки лучших продуктов **LEGO**. Даже название на 50% совпадает!

После успешного создания «машинки» (больше, впрочем, похожей на жука) мне предложили украсить её наклейками и цветным скотчем – он, к слову, не входит в комплект, а продаётся отдельно. А чтобы картонная фигура «ожила», надо встроить в неё джойконы – тогда дисплей автоматически станет пультом управления.

Когда игрок жмёт на кнопки на экране, вибрирующие джойконы приводят игрушку в движение: правый отвечает за движение вправо, левый направляет влево. Если зажать сразу обе кнопки движения, «жук» медленно двигается вперёд по поверхности. Серьёзную скорость картонка развить, конечно, не способна, но опыт всё равно забавный!

НА ЭКРАНЕ одной консоли можно управлять двумя машинками: устроить, например, соревновательный заезд по кругу или поединок по правилам сумо

В ДОМИКЕ ЖИВЁТ забавное ушастое существо, способное играть в простенькие игры

Минимальный возраст для самостоятельного сбора Labo – восемь-девять лет. Совсем юным игрокам лучше делать это вместе с родителями, да и в целом играться с Labo гораздо веселее в компании. На показе большинство журналистов рассадили по парам, а мне пришлось развлекаться одному, и, хотя я тоже получил удовольствие от сборки, такого же восторга, как соседи, не ощутил. Похоже, Labo создавали именно с прицелом на семьи и компании друзей.

ВИДОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

После игры на сборочном столе нам предложили опробовать машинку на поле для гонок и поездить с кем-нибудь наперегонки. Потом мы с помощью картонных инструментов ловили рыбу, играли с жителем интерактивного домика, гоняли на мотоцикле, музицировали на фортепиано и... оседлали огромного робота.

Субъективно для меня рыбная ловля – самое скучное развлечение из всего, что предлагает Labo. На подставке вертикально расположен экран консоли, к нему привязана нитка-леска, ведущая к удочке. Надо вертеть катушку вверх и вниз, опускать крючок и ждать, когда рыба зацепится.

Как только жертва попытается схватить червяка, резко дёргаем удочку вверх – и, если рыба попалась, быстро крутим катушку, вытаскивая добычу из воды. Механику особо не усложняли: рыба, конечно, дёргается, пока тянешь её вверх, но быстро смиряется со своей судьбой. Выходит простое и медитативное развлечение – немногим хуже настоящей ловли карасей.

Домик тоже рассчитан на спокойное времяпрепровождение, а «живущее» внутри существо однозначно понравится самым маленьким. В этом варианте экранчик Switch показывает внутренности апартаментов, а картонные детали формируют знакомую треугольную крышу и параллелепипедные стены.

Сами игры с жителем домика – совсем уж детский примитив. Можно менять время суток в окошке его жилища, а при помощи боковой кнопки крутить карусельку и пускать виртуальную воду в умывальник. Ещё домик можно наклонять и трясти, чтобы посмотреть

LABO-РЫБАЛКА
придётся по душе заядлым рыбакам и детям младшего школьного возраста

КАРТОННЫЙ
мотоциклетный руль отлично лежит в руках

на умилительные реакции его жителя. Для маленьких детей это прекрасный досуг, но взрослых он точно не увлечёт.

А вот мотоцикл наверняка понравится всем, особенно любителям гоночной серии **Mario Kart**. Механика, визуальный стиль, окружение – всё на рельсах культовой аркады от Nintendo, только с дополнительным приспособлением – картонным рулём мотоцикла.

На нём есть настоящие газ и тормоз, и, чтобы ловко входить в повороты, надо действительно выворачивать руль и аккуратно работать тормозами. Словом, гонять по виртуальным дорогам, чувствуя в руках руль из картона, довольно весело. Единственный минус в том, что нет кооперативных или соревновательных заездов, с ними вся Nintendo Labo могла бы стать лучшим компанейским развлечением и даже переплюнуть в этом плане флагманский **1-2-Switch**.

Labo-фортепиано – довольно мощный (для картонки) синтезатор. На нём можно играть что угодно в пределах одной октавы, настраивать тональность музыки, скорость воспроизведения, а благодаря сменным дискам (их три) – колдовать над звучанием гаджета. Вдобавок можно включать заранее записанные мелодии и экспериментировать: любой пользователь волен придумать, сыграть и записать всё, что пожелает. А входящая в комплект дирижёрская палочка, которая крепится к левому джойкону, позволяет менять темп уже записанных композиций.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

ЛЕВ ЛЕВИН

Принцип работы Labo прост, как всё гениальное. Размеченный по складкам картон, пара тросов и светоотражающие панели в комбинации с инфракрасной камерой в джойконе – она выступает в роли универсального датчика. Да, в джойконы всё это время были встроены ИК-камеры.

В том же фортепиано позади каждой клавиши и ручки есть светоотражающая пластина. В обычном положении она скрыта за картонной перегородкой. Когда на клавишу нажимают, полоска показывается из-за преграды и отражает свет в ИК-камеру. Считывая, откуда прилетел отражённый сигнал, камера трансформирует его в звук.

С роботом та же картина: внутри «рюкзака» есть четыре элемента, каждый из которых связан тросом с одной из ваших конечностей. Выбросили вперед руку – трос натянулся, отражающая полоска на соответствующей панели внутри «рюкзака» изменила положение, и камера джойкона отреагировала на это, «перестроив» робота на экране в нужную позу.

Эта схема столь элементарна, что самым логичным шагом было бы не только наладить выпуск дополнительных комплектов и развивать кооперативные режимы, но и открыть дорогу мододелам. Любому фанату всего-то и нужно, что придумать игровую схему, описать её и предложить Nintendo на пробу. Будь платформа более открытой, можно было бы и код сразу настрочить – но вряд ли компания станет этим заниматься.

РОБОТ ПОКОРИТ
почти любого

НА ПРЕЗЕНТАЦИИ
сказали, что на сборку «робота» уходит примерно пять часов

ПОЛЕЗАЙ В ТРЕКЛЯТОГО РОБОТА!

Набор «Робот» – лучшее, что может предложить Nintendo Labo зрелой аудитории и подросткам. И, что немаловажно, этот набор продаётся отдельно от всего остального.

В собранном виде он представляет собой картонный ранец, от которого к рукам и ногам идут тонкие тросы. На стопах – элементы управления, а в руках надо держать закреплённые на «нитках» ручки. Когда наденете костюм, встаньте лицом к экрану – на нём появится модель управляемого робота и местность, где можно летать, крушить окружение и гонять по виртуальным дорогам, превратившись в машину.

От шагов на месте робот движется вперёд, от поворота головы влево или вправо – меняет направление. Чтобы взлететь, надо опустить руки, а если подойти к любому объекту и начать лупить кулаками воздух, железный аватар примется его крушить. Это весело!

Поначалу непривычно, но со временем к особенностям движения робота привыкаешь... и начинаешь получать от процесса удовольствие. Особенно классно реализовали превращение в машину: чтобы робот стал скоростным автомобилем, надо присесть и в полуприседе задавать направление головой. По ходу езды можно ещё и стрелять из встроенных пушек – стрельбу активируют удары руками.

Точно так же, как и мотоциклу, роботу не хватает только кооперативного и PvP-режима. Но один из сотрудников Nintendo Russia заверил меня, что технологию продолжат развивать: кооперативный и состязательный элементы в подобных развлечениях точно появятся в ближайшем будущем.

■■■

В целом, презентация Nintendo Labo оставила положительные впечатления. Если вы подросток или молодой родитель и хотите найти общий интерес с родителями или чадом, попробуйте совместный опыт с интерактивным конструктором Nintendo. А хардкорным геймерам остаётся или завести детей, или присмотреться к более традиционным проектам. ■

ИХ НЕ ВОЗЬМУТ В РЕЙВЕНКЛО

10 ИГРОВЫХ ГЕРОЕВ-ИДИОТОВ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Нелегко быть героем. Для этого надо обладать недюжинной смелостью, ловкостью, интеллектом... Впрочем, последнее вовсе не обязательно. Сегодня мы вспомним персонажей, которые доказывают правдивость поговорки «Сила есть – ума не надо». Хотя можно обойтись и без силы, ведь, как известно, дуракам везёт. Предупреждаем, в наш список попали только персонажи, изначально задуманные не слишком сообразительными. А герои, что кажутся непроходимыми тупицами по вине сценаристов, достойны отдельного топа.

10-Е МЕСТО
ДЖИММИ ХОПКИНС – BULLY

Тот, кто назовёт Джимми идиотом, рискует немедленно получить по лицу вне зависимости от своего статуса или возраста. Ведь главный герой Bully – парнишка взбалмошный. Но против правды не попрёшь. Умом Хопкинс действительно не блещет, а все проблемы предпочитает решать с помощью кулаков, из-за чего сменил уже семь школ и едва не вылетел из восьмой.

9

8

То, что Джеймс – юноша простой и прямолинейный, видно сразу. Потому всякие пройдохи, вроде местного интригана Гэри, вертят им как хотят. Но герой всё равно становится королем школы, ведь у него, как и у других персонажей Rockstar, есть бытовая смекалка и отличный хук правой. Так что Джимми Хопкинс получает от нас лишь десятое место в списке тугодумов.

9-Е МЕСТО
ЛАРРИ ЛАФФЕР – СЕРИЯ LEISURE SUIT LARRY

Мы долго думали, заслуживает ли Ларри места в нашем списке. В конце концов, за свою игровую карьеру он успел соблазнить столько красоток, что даже Дюку Нюкему впору завидовать. Но потом мы вспомнили обо всех неловких, глупых и постыдных ситуациях, в которых оказывался горе-ловелас из-за того, что не мог сдержать основной инстинкт...

Да и началось всё с того, что последние деньги безработный герой спустил на поездку в Лост-Венчур и покупку, как ему казалось, модного костюма в стиле семидесятых. Эх, Ларри, маленький простофиля... Создатель персонажа, геймдизайнер Эл Лоу, утверждает, что в лице Лаффера посмеялся надо всеми недалёкими мачо и шовинистами. Так что в топе идиотов герою самое место.

8-Е МЕСТО
РУФУС – СЕРИЯ DEPONIA

С одной стороны, конечно, Руфуса сложно назвать идиотом – даже на такой помойке, как Депония, он умудряется отхватывать самых горячих девчонок. С другой – он же сам их и упускает! Всего-то и требовалось – не раскидывать по квартире носки, не строить взрывоопасные механизмы, не метать топор в любимую женщину, наконец! Но стоит «благородной» цели замаячить перед Руфусом, как ему вдруг становится плевать на самые элементарные правила. Да, конечно, побочным эффектом от его дури может стать спасение планеты от уничтожения, но только в близкой перспективе – дальше он обязательно всё испортит, устроив армагеддон в попытке не разбить коробку хрустальных бокалов.

7-Е МЕСТО
ГРЕЙСОН ХАНТ – BULLETSTORM

Главный герой боевика Bulletstorm – самый настоящий идиот, причём образцово-показательный. Уже в самом начале игры Грейсон Хант, будучи в хлам пьяным, решает отомстить своему злейшему врагу, генералу Саррано, и таранит его корабль. Задумка удается, только вот большинство союзников Грейсона погибает, а он сам оказывается на опасной планете – без какого-либо транспорта.

Впрочем, уроков из поражения герой не извлекает и позже ещё не раз влипает в передряги по своей глупости. Чего только стоит момент, когда он вынужден временно объединиться с главным злодеем, чтобы деактивировать ДНК-бомбу. Генерал зачитывает код деактивации, который звучит примерно как «ты тупая сиська». Но ни это, ни сомнительная биография Саррано Ханта почему-то не беспокоят. Так что объегоренный парень вместо деактивации запускает обратный отсчёт, да еще и оказывается заперт с бомбой наедине.

Да, идиотизм – неотъемлемая черта характера Грейсона, которая раз за разом двигает сюжет вперёд, так что без него этот список был бы неполным.

7

6

6-Е МЕСТО
ДЖОННИ КЕЙДЖ – СЕРИЯ MORTAL KOMBAT

Джонни Кейдж – лучший боец среди актёров и лучший актёр среди бойцов. Ловкий, быстрый и... тупой. Попав на турнир, где сражаются пришельцы из других миров, колдуны и киборги, Джонни до последнего верит, что всё это – реалити-шоу, просто спецэффекты хорошие и грим отличный. А тот парень, покрытый чешуёй, не более чем опытный каскадёр.

Из-за своего эгоцентризма и самоуверенности Кейдж не может понять очевидных вещей. И вдобавок решает приударить за красоткой в форме спецназа. Для этого ведь самое подходящее время. Так что в нашем списке звезда Голливуда заслужила почётное место. К тому же, как мы выяснили из Mortal Kombat X, Кейдж и Соня Блейд развелись. То есть Джонни упустил одну из самых горячих девушек в истории игр. Ну не идиот ли?

5-Е МЕСТО
ДЮК НЮКЕМ – СЕРИЯ DUKE NUKEM

Дюк Нюкем – главный альфа-самец в играх. Он уже пару раз выдворил с Земли инопланетян, голыми руками оторвал головы прорве уродливых чудовищ и даже написал книгу о том, почему же он такой крутой. Но нам слабо верится, что под солнцезащитными очками скрывается великий мыслитель. Один из показателей интеллекта – чувство юмора. А когда Дюк не цитирует киноклассику, он шутит очень тупо. Да и вообще персонаж создавался как пародия на типичных героев боевиков. Тех самых, которым для решения любой проблемы нужен только ствол побольше. А думать... думать – это не круто.

4-Е МЕСТО
ЭДДИ РИГГЗ – BRUTAL LEGEND

Эдди Риггз из Brutal Legend оказался чертовски похож на собственный прототип – актёра и музыканта Джека Блэка. Ну, точнее, на тот образ, который Блэк старательно вокруг себя выстраивает. Эдди – фанат рок-музыки, который и сам кое на что способен, если возьмет гитару в руки. Но всё же до звёзд рока ему далеко. В суровой реальности мечтатель-разгильдяй вынужден работать на подхвате у группы успешных бездарей.

Поэтому Эдди очень повезло, что он попал именно в такой мир, где все остальные тоже тащатся от рок-музыки и поклоняются любому, кто способен выдать пару гитарных рифов. В другом измерении его бы склевали в момент – с его-то тягой хвататься за гитару прямо посреди сражения. Зато в мире хэви-метала музыка призывает молнии на головы врагов и привлекает последователей.

А что было бы во вселенной Warhammer или любом другом тёмном фэнтези? «Подождите, не бейте, я вам щас такое сыграю!» В лучшем случае – должность придворного шута. В худшем – земляной холмик с грифом вместо надгробия. Повезло, просто повезло Риггзу, что он провалился в мир своей мечты...

5

4

1

3-Е МЕСТО
ДЖУЛЬЕТТА СТАРЛИНГ – LOLLIPOP CHAINSAW

Поначалу мы думали, что наш топ останется без дам. Не знаем, боятся ли разработчики нападок со стороны феминисток, или причина в ином, но настоящих дурочек в играх почти нет.

А потом мы вспомнили о Джульетте. Эта жизнерадостная чирлидерша, а по совместительству истребитель зомби, олицетворяет почти все известные стереотипы о блондинках. Она обожает розовый цвет и единорогов, печётся о своей фигуре, но при этом постоянно уплетает чупа-чупсы. Удивительным образом в ней сочетаются ангельская невинность и полнейшая вульгарность.

А уж какой ветер гуляет у неё меж ушей... Когда от её парня остаётся в буквальном смысле одна голова, Джульетта не сильно-то сочувствует его горю. Наоборот, радуется, что теперь можно проносить его в кино, экономя на билете. Какая прелесть.

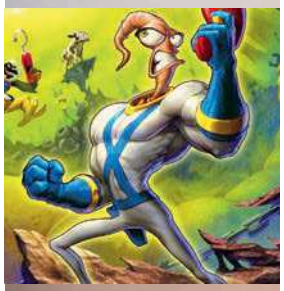
Кстати, режиссёр «Стражей галактики» Джеймс Ганн и геймдизайнер Гоити Суда создали Джульетту по образу и подобию той самой Джульетты Шекспира. Скажем прямо, оригинальная трактовка.

2-Е МЕСТО
ЧЕРВЯК ДЖИМ – СЕРИЯ EARTHWORM JIM

Черви – одни из самых примитивных созданий на Земле. А потому требовать от червяка интеллектуальных свершений никто не будет. Даже если он умеет разговаривать, неплохо дерётся и носит инопланетный суперкостюм.

Джим, герой культовых платформеров девяностых, был создан как пародия на всевозможных черепашек-ниндзя, мышей-рокеров и уличных акул. И потому, за-ради комического эффекта, выдающимися умственными способностями не наделён. В оригинальных играх его скудоумие особо не подчёркивалось – негде. Зато в мультсериале по мотивам раскрылось на полную. Джим регулярно подставляет своего верного напарника в лучших традициях Зеппа Браннигана из «Футурамы».

А ещё он обожает произносить длинные и пафосные монологи в самых неуместных ситуациях. Впрочем, Джим туп настолько, насколько туп весь его мир. Здесь у злодея к голове приросла макака, а принцессу зовут Какеётам. Так что с говорящего червяка спрос невелик.



1-Е МЕСТО
КРОЛИКИ – СЕРИЯ RABBIDS

Ну а первое место мы отдаем не одному персонажу, а целой расе конченых, неудержимых идиотов. Кролики – это живое воплощение хаоса, бессмысленного и беспощадного. Они вроде бы разумны, у них есть даже некое подобие цивилизации. Но при этом нет никаких моральных барьеров или хотя бы инстинкта самосохранения. Вдоволь попортив нервы Рэйману, кролики отправились досаждать усатому итальянцу в прошлогодней Mario+Rabbids: Kingdom Battle. Ушастые поганцы никогда не умели держать себя в руках, вернее в лапах, но в этот раз едва не устроили в Грибном королевстве настоящий апокалипсис.

За это, как и за всё остальное, кролики получают первое место в нашем топе! ■

3

2

15 МОДОВ ДЛЯ «ВЕДЬМАКА 3»

НОВЫЕ ЛОКАЦИИ, ПОГОДА И БОИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Геральт из Ривии, герой блистательной серии романов пана Сапковского, успешно дебютировал в мире видеоигр в 2007 году. Продолжение истории игроков не разочаровало, а уж третья часть оказалась настоящим эталоном для конкурентов, лидером финансовых отчётов и объектом любви фанатов. И хоть игра со всеми DLC и так огромна, поклонники Геральта всё равно стараются продолжить, расширить и улучшить историю ведьмака.

И разработчики дают им все карты в руки. Уже через пару месяцев после релиза третьей части команда **CD PROJEKT RED** выпустила для своего проекта официальный инструментарий по созданию модификаций. Моды с первых дней посыпались десятками – и продолжают сыпаться до сих пор. Среди всего обилия любительских работ мы выбрали пятнадцать таких, что позволят по-новому взглянуть на любимую игру.

REALISTIC WEATHER 1

Когда в Северных королевствах меняется погода, ведьмаки-эстеты млеют от тихого восторга. В последний раз погодные эффекты вызывали у нас столько эмоций во времена, пожалуй, **Morrowind**. Мод Realistic Weather

1

2

ЧТО ЭТО У ТЕБЯ В РУКАХ? Сковорода? А, нет, показалось...

3

добавляет природным метаморфозам игры ещё больше красоты и реализма. После установки перед вами поплывут чарующие туманы, улучшатся эффекты дождя и грозы, а на Скеллиге будет валить чуть ли не осязаемо холодный снег. Скорректирована вероятность и частота гроз и ливней, удалены баги с цветовой палитрой дождя. Ведьмаки-синоптики могут теперь зарыться в настройки мода – и управлять погодой во всех игровых локациях.

RANDOM ENCOUNTERS 2

Мод понравится любителям агрессивной прокачки и высокой плотности действия: после установки Random Encounters по игровому миру начинают бродить соперники. Польские разработчики и так отлично поработали над песочницей, но мод добавляет в неё рандомные события, которые никак нельзя предвидеть.

Чудовища, дикие звери, отряды разбойников и солдат теперь не закреплены скриптом на карте, а подчиняются генератору случайных чисел. Отныне походы по окрестностям напоминают о японских ролевых играх... Правда, у Геральта случайные стычки проходят гораздо энергичнее.

SKILLED HUMANS 3

В суровом мире Анджея Сапковского любой мужчина должен уметь обращаться с оружием. Ну а если уж ты опытный солдат или грабитель, который умудрился прожить больше тридцати лет, то навыки точно должны быть на высоте.

Мод Skilled Humans делает из обитателей мира игры более опытных и умелых бойцов. Справиться с отрядом местных рэкетиров теперь будет сложнее: противники ведьмака обучились контратакам и уклонениям. Они стараются держать оптимальную дистанцию и окружают Геральта более слаженно и ловко. Бойцам с тяжёлым двуручным оружием увеличили скорость взмахов, а особо умелые головорезы знают хитрые удары, способные пробить ведьмачий блок.

4

CRITICAL SLOW MOTION COMBAT 4

В оригинальном «Ведьмаке 3» бои с холодным оружием доставляли море удовольствия. Особенно в моменты, когда включался эффектный рапид: можно было в деталях рассмотреть отлетающие от Геральта конечности врагов. После установки мода время в бою будет замедляться при каждом критическом ударе или смертельном выпаде, и любая малозначительная стычка с шайкой разбойников превратится в своего рода «Убить Билла».

А если slo-mo начнёт надоедать, в настройках можно установить частоту замедлений времени, скорость движения бойцов и условия для активации замедления. Например, можно замедлить анимацию только успешных контратак. Кроме того, создатели мода улучшили анимацию фехтования верхом.

5

HEARTS OF CARD 5

Установка этого мода изменит геймплей до неузнаваемости: особенно по душе он придётся фанатам гвинта, которые не пропускали в поисках заветной карты ни одного трактира. Hearts of Card заменяет все стычки в игре на карточные партии. Вместо кровопролития – очень неплохая карточная игра с коллекционной колодой. А чем сильнее противник, тем мощнее карты у него на руках (или на лапах). Побеждённые соперники впадают от горя в ступор, и Геральт может с чувством выполненного долга обшарить их карманы. Теперь не нужно уговаривать торговцев и портных на партию-другую: карты и так решают всё. Мод предназначен для вполне конкретной аудитории и многим, конечно, покажется унылым. Но смелость создателей достойна внимания.

THE DAILY MONSTER HUNT CHALLENGE 6

Этот мод для тех, кто провёл в игре не одну сотню часов и испробовал все развлечения. А ещё он поможет тем, кто хочет быстро сколотить состояние в начале игры. Суть «Охоты на монстра дня» – в возможности взять ведьмачий заказ и заключить при этом пари. Взявшись за ликвидацию очередного чуда-юда, Геральт может поставить желаемую сумму на свой успех. В случае выигрыша он получит вдвое больше, а если проиграет – лишится собственной ставки. Но взять такой квест «на будущее» не выйдет: найти и замучить чудище нужно до полуночи, иначе спор считается проигранным, а кошелёк «худеет».

IMMERSIVE CAM 7

История геймдева помнит немало случаев, когда игровая камера тянула на дно весь проект. К счастью, в «Ведьмаке 3» оператор смышлён и послушен, а проблем с камерой не возникает всю игру. Но если работа сделана хорошо, это не значит, что нельзя сделать ещё лучше. В моде Immersive Cam мы вольны вытворять с камерой что угодно, брать любые ракурсы и использовать максимальное приближение, чтобы рассмотреть морщинки на лице героя. Или использовать вид «с потолка» – почти как в **Diablo**. К тому же здесь появилась опция настройки размытия во время действия «ведьмачьего чутья».

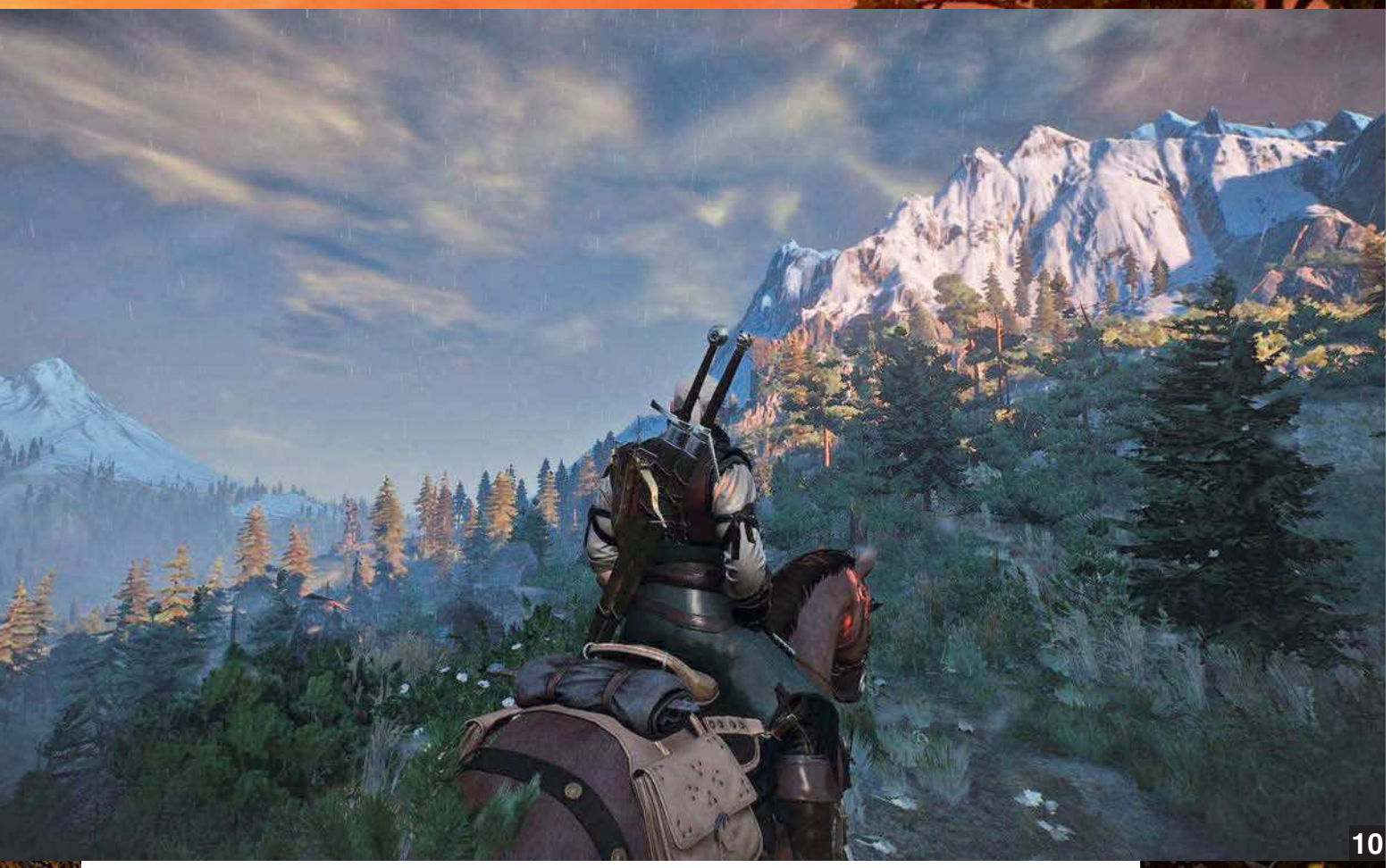
Мод поможет осматривать закрытые помещения, а ещё, конечно, пригодится всем любителям фантастических скриншотов.

GERALT OF RIVIA'S PRO WITCHER 3 8

Этот довольно свежий дурашливый мод предлагает игроку выйти на новый уровень быстроты и ловкости. Ведьмак в этой модификации обучен искусству скейтинга. Самой роликовой доски, правда, под ногами нет: придётся напрягать воображение. Да и сам про-

6

7


10

цесс напоминает скорее упражнения Марти Макфлая из «Назад в будущее 2», где молодежь гоняла по улицам на воздушных досках. Теперь Геральт лёгкой тенью проносится мимо прохожих на улицах Новиграда. Сия способность не только позволяет похулиганить (смыться от стражников в случае чего можно мгновенно), но и серьёзно ускоряет перемещение Геральта по миру.

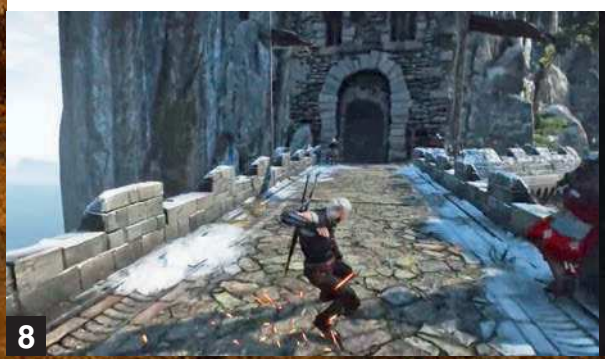
FAST TRAVEL FROM ANYWHERE 9

Мод ориентирован в основном на ведьмаков, что решили перепройти игру, но не хотят долго добираться до квестовых точек (или же носиться между ними на воображаемом скейтборде). В оригинальной версии для удобства путешественников есть дорожные указатели, от которых можно перемещаться в ключевые точки, но порой до ближайшего такого указателя приходится муторно скакать на Плотве лишние несколько минут.

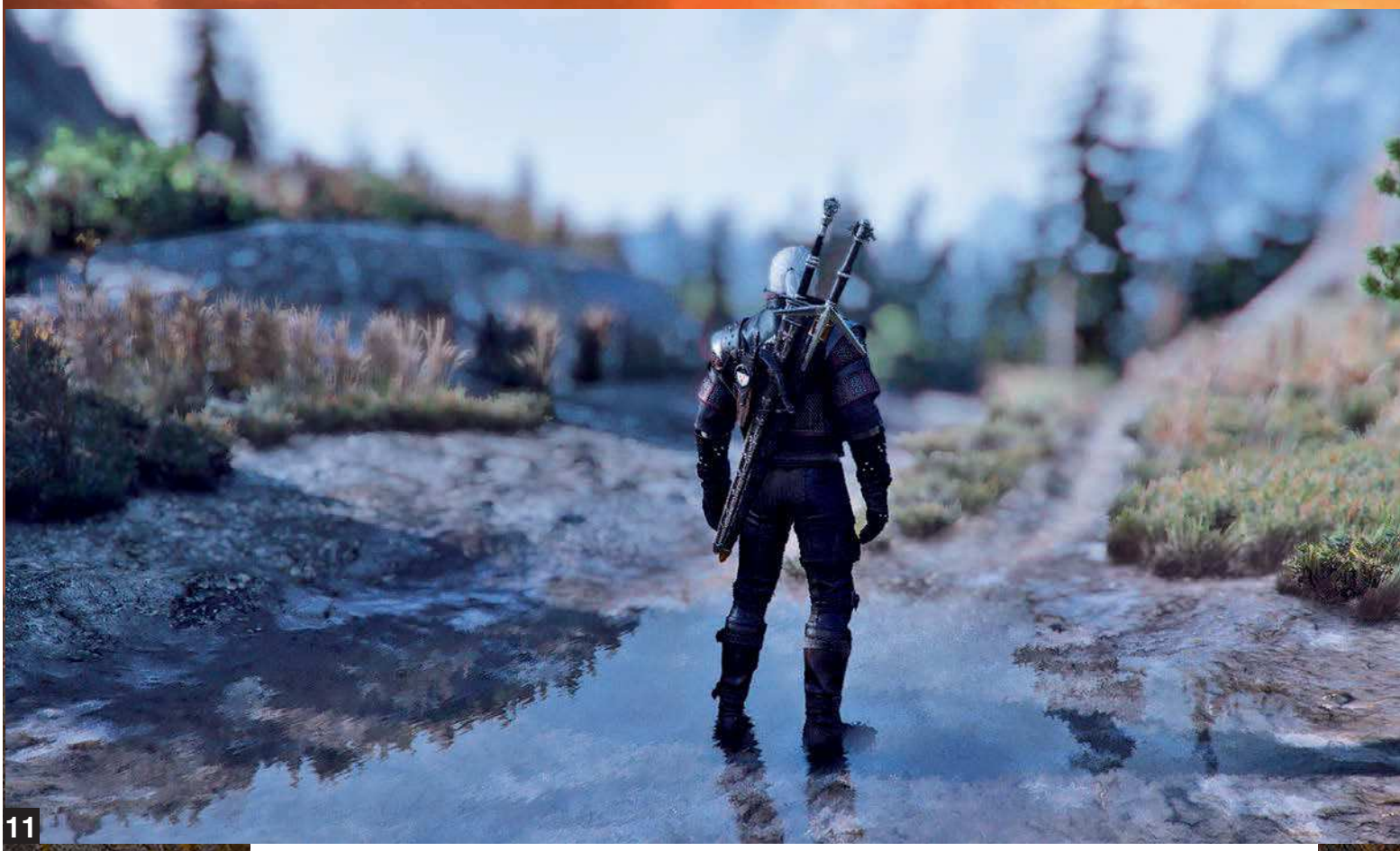
Fast Travel делает туризм менее утомительным: с ним Геральт может прыгать по окрестностям в любой момент и с любого места. Большая доля пейзажей открытого мира, конечно, останется без внимания, но зато дойти до любимых квестов можно будет куда быстрей.

PHOTO MODE 2IN1 FOR DEBUG CONSOLE ENABLER 10

The Witcher 3 по праву считается одной из красивейших игр в истории геймдева. Художники и дизайнеры, вооружившись передовыми графическими технологиями, выдали сногсшибательные пейзажи, умопомрачительную непогоду и волшебные закаты. Персонажи здесь живые, монстры – отвратительные. Всем, кто не может проехать мимо красивого кадра, не сделав десяток скриншотов, пригодится Photo Mod 2in1. В нужный момент он уберёт с экрана интерфейс, поставит действие на активную паузу и позволит почувствовать себя оператором на съёмках «Матрицы». За полчаса игр с модом удастся заготовить десяток рулонов отличных обоев для рабочего стола.


8

9



11

HD REWORKED PROJECT 11

Мир «Ведьмака» безмерно красив, но всегда ведь можно придраться, правда? При тщательном осмотре в третьей части можно отыскать визуальные шероховатости. Скорей всего, студии CD PROJEKT RED не хватило времени, денег или рабочих рук, чтобы довести проект до неоспоримого совершенства. Зато у создателей модов времени хватает! И в данном случае они направили усилия на перерисовку воды, света и сотен мелких объектов. Более детальными стали отдельные камушки, цветы и травинки – в общем, мелочи, из которых складывается общая картина. После установки мода похорошеют каменные и деревянные стены, черепичные и соломенные крыши, отдельные предметы интерьера.

BETTER CALL CIRI 12

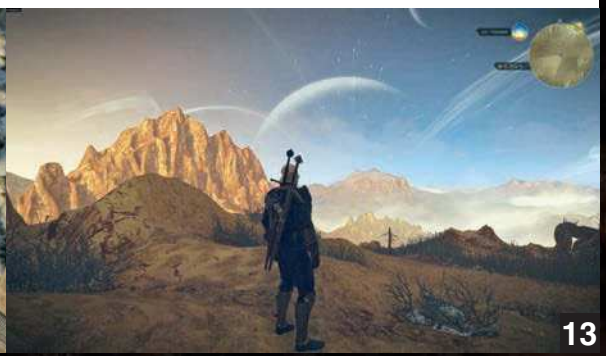
Поклонники сериалов знают, что в случае неприятностей лучше звонить Солу, а вот фанаты «Ведьмака» скорее позовут Цири! Заголовок мода неспроста обыгрывает название спин-оффа «Во все тяжкие». Теперь Цири может прийти на помощь и подменить Геральта в любую минуту – достаточно нажать одну клавишу.

В оригинальной игре пепельноволосой девушки было до обидного мало: эпизоды с её участием хотелось растянуть подольше. С установленным модом можно хоть целиком заменить Геральта на Цири: ей будет доступен весь инвентарь, езда на Плотве и быстрые путешествия. Девушка, правда, не обучена набору очков опыта и не умеет медитировать, как её названный отец. Но зато все особые навыки, вроде телепортации в бою, при ней.

FORGOTTEN WORLDS 13

По долгу службы Геральту неоднократно приходилось совать свой мужественный нос в иные миры, странные даже по меркам тёмного фэнтези. Нелёгкая заносила его, например, на остров Туманов – частичку иной вселенной. Модификация «Забытые миры» добавит к доступным локациям те самые кусочки иных измерений: яркие, атмосферные и влекущие любого авантю-

12



13

15

риста. Игрок сможет исследовать Тёмную долину, зачарованный остров подле Скеллиге, подводные руины, дворец Пробуждения и другие достопримечательности. Если в оригинальной игре подобные поездки были частью квестов, то теперь их можно совершать в любой момент. Авторы мода потрудились над дизайном и цветовой гаммой, и Забытые миры выгодно выделяются среди привычных городов и весей.

INFECTION MOD 14

Ожившие мертвецы уже который год пользуются популярностью в народе и держат на подгнивших плечах целый пласт массовой культуры. И моддеры постарались, чтобы посреди нашествия зомби оказался и Геральт из Ривии. Инфекция распространяется по улочкам местных городов по всем правилам жанра: «нулевой пациент» вгрызается в случайного прохожего, и вот уже на рыночной площади Новиграда творятся форменные «28 дней спустя». Геральт, даром что мутант, тоже представляет для инфицированных гастрономический интерес. Зараза охватывает улочки и кварталы молниеносно, поэтому ведьмак должен быть быстр как никогда. Количество и плотность зомби-населения можно настроить по своему усмотрению.

THE ENHANCEMENT SYSTEM 15

С этим модом в игру прибудет большая порция оружия и снаряжения прямиком из аниме и японских RPG. Ведьмачьи клинки – это прекрасно и элегантно. Но коль скоро вы провели с Геральтом уже немало часов, почему бы и не снабдить ведьмака смертоносными обновками? В нашем распоряжении окажутся гигантские мечи, молоты, косы и прочая экзотика. Недовольные ассортиментом торговцев могут выковать что-нибудь эдакое, заковыристое, по тайным чертежам. Но многочисленные враги Геральта тоже попытаются не отстать – и освоят последние достижения местной военной промышленности.

■■■

Среди залежей продуктов народного творчества, направленного на улучшение «Ведьмака 3», немало глупостей и лишних, чужеродных для базовой игры, элементов. Мы попытались сориентировать вас в действительно значимых, полезных или хотя бы забавных модификациях, которые сделают отличную игру ещё чуть лучше. А уж ставить их или нет... так на вкус и цвет все эликсиры разные! ■

14

ДЕСЯТЬ ДРАКОНОВ ДЛЯ ДЕЙЕНЕРИС

КТО МОГ БЫ ЗАМЕНИТЬ ДРОГОНА, РЕЙЕГАЛЯ И ВИЗЕРИОНА?

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Святая Книга гласит, – окончательно разошёлся Эйк, – что изойдёт из бездны змий, дракон отвратный, семь глав и десять рог имеющий! А на спине у него усядется дева в пурпуре и багрянце, и кубок златой будет у нее в руце, а на челе выписан будет знак всякого и полного распутства!

– Я её знаю! – обрадовался Лютик. – Это Чилия, жена солтыса Зоммерхальдера!

Анджей Сапковский, «Ведьмак»

ДЕЙЕНЕРИС ценит драконов гораздо больше, чем соратников-людей

Сериал «Игра престолов» давно перешагнул границу между просто успешным проектом и культурным явлением. Именно благодаря эпику бородатого и беспощадного писателя Джорджа Мартина телесериалы как таковые выбрались в высшую лигу индустрии развлечений.

Драконы в сериале **HBO** страсть как хороши. Они играют важнейшую сюжетную роль, да и просто видеть их на экране – сплошное удовольствие. Красивые и весьма убедительно показанные создания помогают Дейенерис на пути к Железному трону. Но у постоянного зрителя давно назрел вопрос о профпригодности летающих ящеров.

«Детишки» Дейенерис то голос на мать повысят, то пастуха вместе с овцами сожрут (или овец вместе с пастухом). К тому же под сомнение попали их боевые качества: ранить ящера, как оказалось, можно и умело брошенным копьем. А тощий Белый Ходок с заколдованным дротиком становится смертельной угрозой!

И раз уж нам ещё год ждать финального сезона, давайте вспомним десять книжных, киношных и игровых драконов, способных стать достойной заменой вестеросской троице.

ЭЛЬФИЙСКИЕ драконы берут на себя самых опасных противников

1

ДРАКОНЫ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ 1

Места обитания: настольная тактическая игра с миниатюрами Warhammer Fantasy, компьютерная игра Total War: Warhammer 2.

Преимущества перед драконами Вестероса: высшие эльфы Ультуана заключили договор с драконами много веков назад. С тех пор благородные крылатые создания отбывают у остроухих воинскую повинность. В час опасности эльфы объявляют срочную мобилизацию, и их грозные союзники пробуждаются ото сна. Так как речь идёт о делах армейских, драконы Ультуана подчиняются строгой дисциплине, чужих коров не воруют, всадников не сбрасывают. Могучие крылья, огненное дыхание и эльфийский чародей на загривке производят на противника ошеломляющий эффект.

В мире Warhammer обитает немало драконов; напрочь отмороженные северяне, к примеру, пытаются оседлать двухголовых мутантов. Но эльфийские драконы ближе к канону, за что и любимы геймерами, что настольными, что компьютерными.

Недостатки: любимое занятие драконов Ультуана – сон у подножья вулкана. В мире Дейенерис спать уже некогда: зима близко!

2

БЕЗ МАЛОГО симулятор дракона. Сделано в России

АННОХ, БАРРОГ ИЛИ МОРРОГ 2

Место обитания: игра «Глаз дракона».

Преимущества перед драконами Вестероса: все три монстра, одного из которых можно выбрать на старте ролевой игры «Глаз дракона», обладают важнейшим талантом: они быстро обучаются. Разгоняя стайки плотоядных тварей, сжигая их мерзкие логова, наш дракон-протагонист развивает такие важные для порядочного ящера параметры, как скорость полета и запас напалма в лужёной глотке. Со временем на драконьем теле появляются шипы, рога и устрашающие наросты, и он превращается в настоящее оружие массового поражения.

К тому же драконы из этой отечественной, к слову, игры владеют магией. Представители древней расы как-никак, им под силу и землетрясение устроить, и [челябинский] метеорит призвать.

Недостатки: драконы из игры покинули мир людей. Обиделись на бестолковых сапиенсов. Остался только один. У Дейенерис было в три раза больше.

А ЧТО ВЫ обсуждаете со своим драконом? 3

ДРАКОНЫ ПЕРНА 3

Места обитания: цикл книг «Всадники Перна» Энн Маккефри, компьютерная игра Dragon Riders: Chronicles of Pern, настольная карточная игра, комиксы.
Преимущества перед драконами Вестероса: огнедышащие защитники Перна выведены генетическим путем. Они по сути своей – продукт науки, а не абстрактной магии. Звеня пробирками, ученые подобрали идеальный набор генов. Пернийские драконы владеют телепортацией, состоят в симбиозе со своим единственным всадником и используют второй желудок для выдыхания пламени в стратегических масштабах. Планета Перн успешно защищается с их помощью от глобальной космической угрозы – плотоядных спор.
Недостатки: у пернийского дракона может быть только один всадник. Принцип действует и в обратную сторону: один всадник может рулить только одним драконом, не более.

ФУХУР, ДРАКОН УДАЧИ 4

Места обитания: книга Михаэля Энде «Бесконечная история», одноимённый фильм Вольфганга Петерсена.
Преимущества перед драконами Вестероса: Фухур способен преодолевать огромные расстояния с пассажирами на борту. Предположительно, без дозаправки в воздухе. За два дня он перенес мальчика Атрея на 10 тысяч миль. Умён, способен к человеческой речи. Но самое важное качество Фухура – умение появляться в самый нужный момент, принося удачу. Нехватку той самой удачи остро ощущают все персонажи «Игры престолов», не исключая Дейенерис.

В облаках Фухур летает без крыльев, подобно своим китайским собратьям. А значит, лишен весьма уязвимой части драконьего тела.
Недостатки: Фухур мохнат, добродушен и флегматичен. Его боевые качества находятся под большим сомнением. Выдыхать пламя он неспособен, а трепать Белых Ходоков собачьими зубами – идея не из лучших.

ПОЧЕШИТЕ МЕНЯ за ухом и дайте косточку!

4

ДРАКОНЫ мира Dragon Age обладают дурным нравом и неприятной внешностью

5

АРХИДЕМОН 5

Место обитания: ролевая игра Dragon Age: Origins.
Преимущества перед драконами Вестероса: архидемон – по сути, живое воплощение древнего бога, отравленного тёмной магией. Здоровенная уродливая тварь напоминает злую карикатуру на грациозных драконов Бориса Вальехо. Архидемон изрыгает колдовской огонь, в бою он похож на берсерка: дерется всеми конечностями, обрушивается на врага массивной тушей сверху, рвет жертв клыками. Но главное оружие архидемона – многочисленная армия уродливых порождений тьмы; у них он за главнокомандующего.
Недостатки: если Дейенерис планирует внедрить в Семи королевствах определённые демократические ценности, установить стойкий общественный порядок и выдать людям социальные гарантии, то у архидемона совершенно иные приоритеты. Он попросту захочет всё сжечь и всех убить.

БЕЗЗУБИК 6

Места обитания: цикл книг «Как приручить дракона» Крессиды Коуэлл, мультфильмы студии DreamWorks Animation.
Преимущества перед драконами Вестероса: несмотря на потешный внешний вид, небольшой дракончик не зря носит прозвище Ночная Фурия. Фантастические даже по драконьим меркам скорость и проворство помогают Беззубику избегать стрел, арбалетных болтов и снарядов осадных орудий. Белым Ходокам придется изрядно потрудиться, чтобы попасть в юркую бестию. Высокая скорость позволит Дейенерис оперативно метаться между берегами Узкого моря, от Стены к Королевской гавани и обратно. Заряды концентрированной плазмы, которой способен плеваться Беззубик, бесполезны в боях с большой армией, а вот корабли и суда можно успешно пускать ко дну.
Недостатки: забавная внешность не внушит ни страха, ни уважения. Одичалые посмеются над ним, а дотракийцы могут попытаться втихаря зажарить на вертеле.

6

С ТАКИМ ОКРАСОМ Беззубик был бы особо хорош в ночных диверсиях

ДРАКОНУ-РЫЦАРЮ приходилось участвовать в настоящих воздушных боях

8

7

В ВОЗДУХЕ
Эллиот способен выделывать акробатические трюки. Ловить падающих в пропасть мальчишек, к примеру

ЛЕСНОЙ ДРАКОН ЭЛЛИОТ 7

Места обитания: рассказ С. С. Филда и Сетона Миллера «Пит и его дракон», одноимённые фильмы студии Walt Disney 1977 и 2016 годов.

Преимущества перед драконами Вестероса: Эллиот вынужден скрываться в лесу от злых и глупых людей. Для этого он использует свой магический талант, драконам в общем-то несвойственный. Эллиот, огромный мохнатый, когтистый и зубастый зверь, может мгновенно стать невидимым. В условиях большой войны качество незаменимое. Огнём Эллиот дышит в минуты крайнего раздражения, но если уж до этого дошло – пожарным звонить бесполезно. К тому же Эллиот силён: играючи валит вековые сосны и прекрасно летает, как любой порядочный дракон.

Недостатки: Эллиоту для службы Дейенерис остро не хватает кровожадности. Этот дракон больше похож на доброго, игривого пса. Защищать хозяйку от оживших мертвецов он стал бы с готовностью, но жечь пленных рыцарей Дейенерис пришлось бы по старинке, на костре.

ДРАКОН-ОБОРОТЕНЬ 8

Место обитания: игра Divinity 2: Ego Draconis.

Преимущества перед драконами Вестероса: главный герой бельгийской ролевой игры Divinity 2 – дракон лишь наполовину. Принимая облик крылатого хищника, он, по заветам классических сказок, поджаривает врагов огнем и от драконов Дейенерис отличается, пожалуй, только более высокой маневренностью и грациозностью (драконы «Игры престолов» временами напоминают откормленных лебедей из городского парка).

А вот в людском облике рыцарь-дракон принёс бы Дейенерис гораздо больше пользы: умение читать мысли в мире «Престолов» важнее испепеляющих атак. Ведь интриги здесь опаснее мечей и копий. Да и по умолчанию персонаж Divinity 2 – мужчина статный, мог бы массаж ступней делать и всё такое...

Недостатки: драконы не обсуждают методы хозяйки, они выполняют приказы. Человек, пусть и в облике чудища, может сомневаться и даже разочароваться в союзниках (а однозначных персонажей в мире сериала казнили ещё в первом сезоне). Его, в конце концов, можно подкупить или шантажировать. В Вестеросе все средства хороши!

ЗЛОДЕИ ПОДЛЫЕ порой покрыты крепкой чешуёй...

9

СМАУГ 9

Места обитания: повесть «Хоббит, или Туда и обратно» Джона Р. Р. Толкина, настольные и видеоигры, экранизация Питера Джексона.

Преимущества перед драконами Дейенерис: Смауг – самый могучий и попросту самый огромный дракон в десятке. Пока Визерион с братьями будут выжигать хутор, Смауг спалит дотла целый город. Этот древний злодей обладает острым умом и повышенным содержанием коварства в крови. Может воздействовать волшебством на людские умы. Его гигантское тело покрыто чешуёй, пробить которую невозможно никаким оружием. Большой вопрос: смогли бы Белые Ходоки продырявить Смауга? Одно уязвимое место – там, где чешуйка отвалилась, – ещё нужно найти. В армии мертвых вряд ли нашёлся бы лучник столь же ловкий, как Бард из Озёрного города.

Недостатки: Смауг жаден до золота, как блондинка до распродаж. Завоевав вместе с Дейенерис все Семь королевств, Смауг собрал бы всё золото в пещере, послал бы всех подальше голосом Камбербэтча и заснул.

ДРАКО 10

Место обитания: фильм Роба Коэна «Сердце дракона».

Преимущества перед драконами Вестероса: Драко немолод, мудр и опытен. Он остался последним из своего вида, всех остальных уничтожили рыцари-бездельники. Драко отлично летает, плавает и может выдыхать струю огня или плеваться точечным зарядом.

Но главное достоинство Драко в остром уме. Он саркастичен, склонен к философствованию и обладает отличным чувством юмора. Драко мог бы в свободное от битв время заменять в совете Дейенерис и пузатого Паука, и прощелыгу Беса. Мудрость, накопленная за века драконьей жизни, пригодилась бы не меньше, чем огненное дыхание. А выразительная мимика Шона Коннери сделала бы Драко очень убедительным на многочисленных политических встречах. Попробуй откажи такому...

Недостатки: Драко не просто одинокий, он единственный. Последний. И если в северных землях какой-нибудь особо шустрый Белый Ходок хорошенько прицелится и размахнётся – Дейенерис придётся забыть о полётах навсегда.

■■■

В современной поп-культуре несложно отыскать массу других драконов, на которых незазорно пересесть королеве Дейенерис. Ну а мы продолжим ждать последний сезон «Игры престолов». Валар моргулис! ■

10

ДРАКО НЕПЛОХО ладит с людьми. Особенно с теми, у кого гибкие моральные принципы

ЖАНР авантюрный боевик, приключения
РЕЖИССЁР Рон Ховард («Игры разума», «Гонка»)
СЦЕНАРИСТЫ Джон Кэздан, Лоуренс Кэздан, Джордж Лукас
В РОЛЯХ Олден Эренрайх, Йонас Суотамо, Вуди Харрельсон, Эмилия Кларк, Дональд Гловер
ПРЕМЬЕРА В РОССИИ 24 мая 2018 года
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ 16+

«ХАН СОЛО: ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ. ИСТОРИИ»

ОН НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ СИЛУ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Восьмой эпизод **«Звёздных войн»** многим показался еретическим: гибель ключевых персонажей, заигрывание с ожиданиями зрителей, целые сюжетные линии, бессовестно ведущие в никуда, просто потому что их не хотят завершать штампом... Понятное дело, такие нововведения изрядно рассорили фанатов. А вот «Хан Соло» вряд ли разделит поклонников на два лагеря, хотя он не менее бунтарский: это первый фильм по вселенной, где сюжет движется вперёд без всякого участия Силы. Да что уж там, её никто даже не поминает вслух!

«ЧУИ, МЫ... а, кстати, где это мы?»

НЕСКОЛЬКО ДРУЗЕЙ СОЛО

Отказ от использования главного атрибута саги вправду меняет всё. Врал нам Человек-паук, что «вместе с великой силой приходит великая ответственность», – на самом деле там только великий пафос. Без противостояния джедаев и ситхов фильм перестал претендовать на эпический размах, и мы получили совершенно новый концепт в уже знакомой вселенной.

Теперь зритель не переживает о судьбе персонажей из-за риска космических масштабов – героям приходится зарабатывать зрительское внимание исключительно *личным* обаянием. Хан не спасает миллиарды жизней, не добывает какой-нибудь суперартефакт, способный изменить ход истории, а на конфликты с Империей идёт не ради идеи, а ради наживы.

Но даже точно зная, что он не погибнет, мы всё равно волнуемся за этого героя: как он познакомится с Чубаккой? Сумеет ли защитить тех, кто ему дорог? Сможет ли получить в своё распоряжение «Тысячелетний сокол»?

История превращения молодого Хана в капитана Соло начинается на отдалённой планете Корелия, порабощённой молодым имперским режимом. Здесь всё как в шпионских фильмах о Второй мировой: коррупция и репрессии со стороны оккупантов, растущие на этом фоне преступные группировки и отчаянное

МОЙ ЛЮБИМЫЙ КАДР. Не знаю, зачем отдельную крохотную сцену решили стилизовать под кино середины двадцатого века, но Эмилии Кларк это очень к лицу

ЧУИ И ХАН находят общий язык просто неправдоподобно легко

желание выжить и вырваться, которое толкает влюблённых Хана и Киру на путь криминала, а в конце концов и разлучает пару. Теперь Хан жаждет только одного: поскорее стать крутым пилотом и вернуться за Кирой. Ради этого он пойдёт в Имперскую лётную академию, дезертирует, свяжется с контрабандистами...

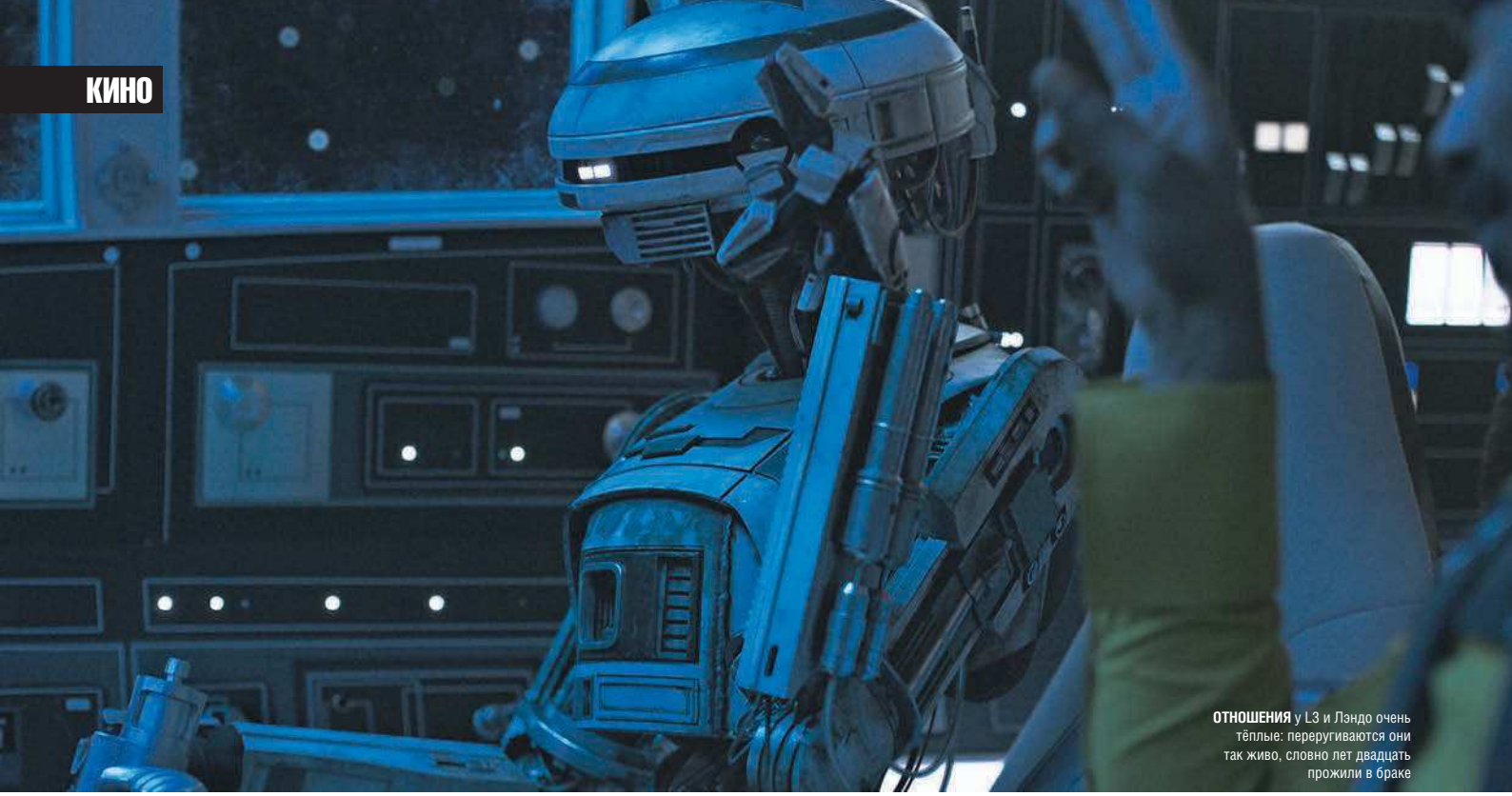
Перед нами всамделишный авантюрный боевик, с ограблениями, интригами и азартными играми, разворачивающийся на фоне гуманитарной катастрофы галактического масштаба. Фильм постоянно заигрывает со стилистикой сороковых: вот вокзал с беженцами, где фашисты-штурмовики отлавливают неугодных, вот грязные окопы, где перепуганные солдаты сражаются незнамо за что незнамо с кем – им ведь никто ничего не объясняет! А вот и очаровательная Эмилия Кларк с причёской в стиле агента Картер... Но Хан – отнюдь не рыцарь в сияющих доспехах: его настоящий враг – вовсе не Империя, а бандитские шишки, которым он регулярно оказывается должен в своих тщетных попытках заработать на корабль.

Молодой Соло отчаянно лезет в любые авантюры, способные его обогатить. Ограбить имперский поезд? Да не вопрос! Совершить дерзкий налёт на целую планету? А почему бы и нет! Исполнить рекордно короткую дугу Кесселя самым опасным на свете способом, чтоб уложиться в срок? Без проблем! Хан постоянно ставит на кон всё, что у него есть – жизнь, здоровье, последние деньги, – и с очаровательной улыбкой выходит из ситуации победителем... Ну, или, по крайней мере, живым!

ГЕРОЙ ДАЛЁКОЙ-ДАЛЁКОЙ ГАЛАКТИКИ

Кстати, об улыбке: для меня главной интригой фильма был вопрос о том, попадёт ли Олден Эренрайх в образ молодого Харрисона Форда. Наверное, Форда он

ЕСЛИ СОЛО куда-то и тянет с «Сокола», так это в ближайшую кантину



ОТНОШЕНИЯ у L3 и Лэндо очень тёплые: переругиваются они так живо, словно лет двадцать прожили в браке

«ХОРОШО, дорогой зритель, ставка в этой игре – твоё сердечко. Кстати, я уже победил»

не сыграл, но, возможно, и не пытался – его Хан получился достаточно убедительным и без этого. Перед нами чуть циничный, но талантливый мальчишка с безграничной верой в самого себя. Далёкий от идеализма, он всё равно ведом чистейшей романтикой: любовь, космические полёты, риск.

Мне легко верится, что этот герой лет через пятнадцать станет тем самым прожжённым контрабандистом Соло, который первым выстрелил в Гвидо. СПОЙЛЕР:

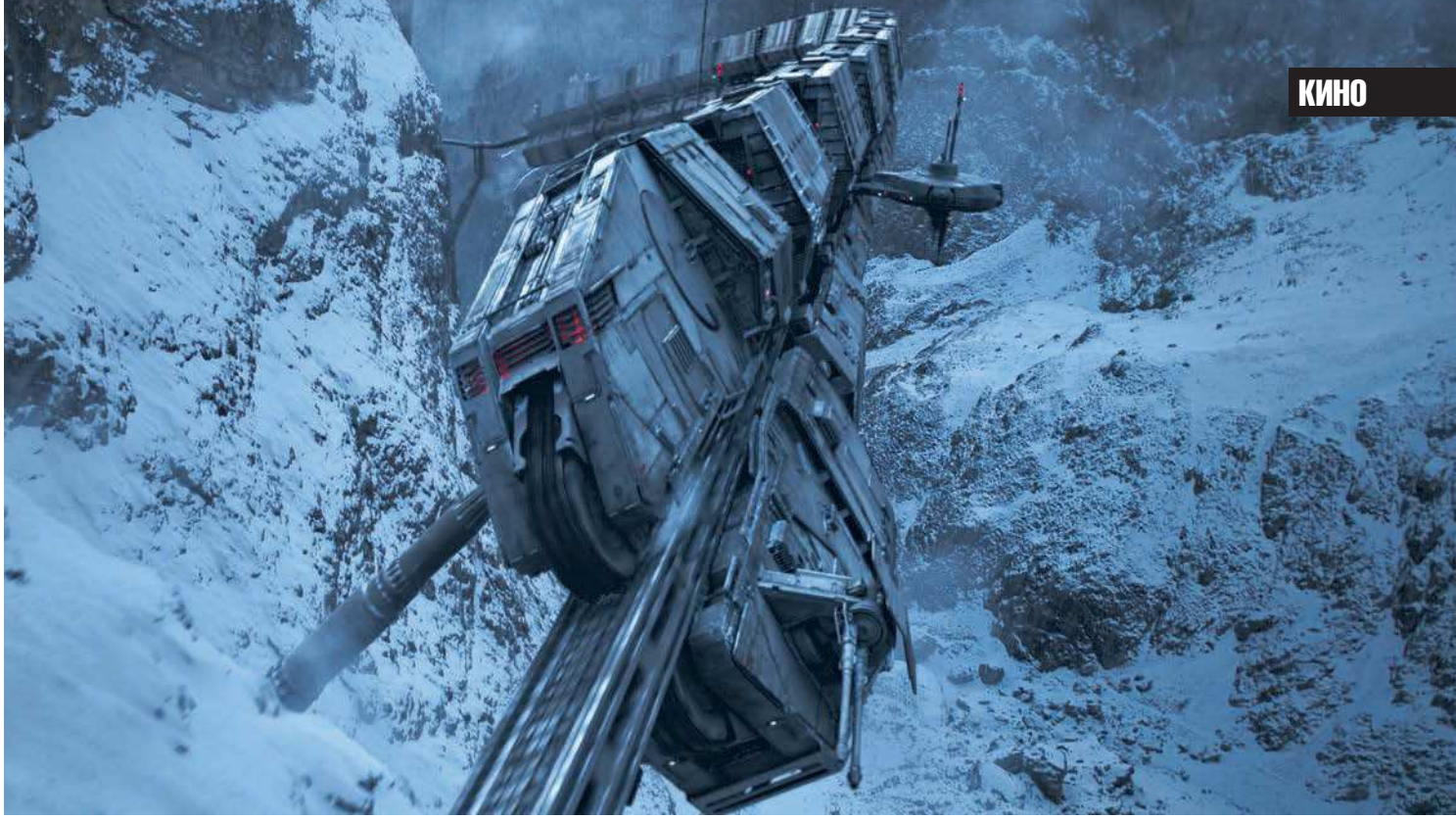
КИРА не просто любовный интерес молодого Соло – решительная девушка ощутимо влияет на сюжет

эта тема в фильме раскрыта, и раскрыта *отлично!* Отсылок к другим частям саги в ленте хватает, с этим полный порядок.

Но, по правде говоря, хоть фильм и про молодого Соло, внимание зрителей крадёт вовсе не он – и даже не Вуди Харрельсон, который здесь какой-то настолько *стандартный*, что прямо неловко. И даже не Эмилия Кларк, хотя ей невероятно идёт причёска кокетки из сороковых. Настоящие звёзды фильма – молодой Лэндо и его дроид L3.

Как у **Disney** получается из раза в раз делать самым классным персонажем фильма жестянку (ну или хотя бы какого-нибудь порга), для меня остаётся загадкой. Здесь у них женоробот с пунктиком насчёт борьбы за права угнетённых – эдакая карикатурная гиперфеминистка. Почти каждое появление L3 на экране – повод для оваций: эта желчная ошибка роботостроения может заткнуть любого. Кое-как с ней справляется только Лэндо, который и рад бы почистить L3 память, чтоб меньше бухтела, да только там «лучшая навигационная карта на свете».

Калриссиан же – «чистый секс», иначе не скажешь. Он излучает такие вибрации концентрированного авантюризма, словно перед нами лично бог-покровитель всех шулеров, воришек и контрабандистов. Кроме всего прочего, Дональд Гловер *вправду похож* на своего героя из оригинальной трилогии – это однозначно лучший каст ленты. Каждая сцена с ним – наслаждение, и его сольник я посмотрел бы с огромным удовольствием.



СЛОЖНО СКАЗАТЬ, в чём экономический и инженерный смысл таких поездов, но для экшен-сцены локацию круче придумать сложно

ПРИМЕРНО С ТАКИМ ЛИЦОМ фанаты «Звёздных войн» и должны смотреть фильм по задумке авторов

СИНУСОИДАЛЬНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

Во многом благодаря вкладу Гловера «Хан Соло» получился отличным фильмом о приключениях благородных жуликов: мотивы персонажей почти всегда понятны и ребёнку, на экране постоянно что-то да происходит, напряжение есть.

Однако лента, увы, очень неровная. Начало сбивчивое, напичканное плоскими диалогами в стиле Джорджа Лукаса (это не комплимент: ярчайший пример его реплик – первый эпизод) и резкими прыжками во времени, словно мы смотрим визуализацию коротких предложений из досье: «Был изгнан из лётной академии. Подвергся суровому наказанию за антиимперские настроения. Дезертировал».

Темп более или менее выравнивается к ограблению поезда (шикарная, крайне изобретательная экшен-сцена, на «Соло» стоило бы сходить только ради неё!), но снова нащупывает дно с удивительно глупым фрагментом про побег от Страшного Монстра™ и Космической Сингулярности®... А в конце опять взмывает к вершинам в своей развязке, полной хитрых планов, интриг, предательств, сюжетных поворотов и поистине мудрого завершения любовной линии Хана и Киры. Мы ведь знаем, что они не могут быть вместе: где-то на горизонте маячит встреча с Леей!

Возможно, в этой синусоидальности виноваты смена режиссёра и пересъёмки – будь у замечательного Рона Ховарда больше времени и финансов, он сумел бы ровнее рассказать эту историю. Это вполне «его» фильм – про талантливых людей, балансирующих на грани жизни и смерти, романтики и предательства, людей, что постепенно растут над собой, продвигаясь к своей цели.

Но даже в текущем виде кино хорошее, свежее, неожиданное и вполне достойное просмотра – таких личных, далёких от Силы, борьбы за Галактику и философии фильмов по вселенной «Звёздных войн» ещё не было. В «Хане Соло» наверняка найдётся что-нибудь, что вам очень понравится, будь то приключенческая история с интересным экшеном, расширение любимой вселенной или отличные персонажи. Очередной сольный эксперимент в далёкой-далёкой галактике можно считать удавшимся. ■

БОЖЕЧКИ, ЭТО ЖЕ ОБЗОР «ДЭДПУЛА 2»!

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Не всем зрителям понравился **«Дэдпул»**. Дескать, вульгарный он, дешёвый, вовсе не такой остроумный, каким хочет казаться, да и вообще супергерои, а тем более пародии на них всем давно приелись...

Что ж, если вы из таких, то я не вижу ни единой причины, по которой вторая картина про болтливого наёмника может прийтись вам по душе. **«Дэдпул 2»** – всё такая же тупая комедия с юмором за гранью фола, отсылками по поводу и без, а также расчленёнкой и грязной руганью. Так что с чистой совестью закрывайте статью и прова... хм... продолжайте заниматься своими делами. Не ваше это кино, не ваше.

Ну а для тех, кто комфортно себя чувствует и без монокля, отличные новости: «Дэдпул 2» – всё такая же тупая комедия с юмором за гранью фола, отсылками по поводу и без, а также расчленёнкой и грязной руганью.

ЧЕЛОВЕК-ХЭ

После всех потрясений в своей наёмничьей жизни Уэйд Уилсон решает, что войти в состав «Людей Икс» – не такая уж плохая идея.

А что? Особняк-институт всяко лучше раздолбанной халупы, а реактивный самолёт надёжнее такси Допиндера, который к тому же в последнее время всё активнее навязывается в напарники. Ни Колосс, ни Боеголовка, ни девушка Боеголовки против кандидатуры Уэйда не возражают (на самом деле возражают, но недостаточно сильно), так что бывший убийца плохих парней становится почти полноправным иксменом и даже вылетает с командой на первое задание.

ДОПИНДЕР
дорос до полноценного героя второго плана. И он просто восхитителен!

Миротворцам надо усмирить юного мутанта Рассела, желающего разрушить свой интернат, так как там над ним жестоко издевались. Дэдпул, который сам не может похвастаться счастливым детством, видит в парнишке родственную душу и решает встать на его защиту. Но, конечно, всё идёт наперекосяк, да к тому же из будущего прибывает суперсолдат Кейбл, который почему-то хочет подростка убить.

Если вы уже начали строчить гневные комменты и обвинять меня в том, что я пересказал полфильма, то бросьте. Почти всё это можно узнать из трейлеров, которые, как и в случае с первой частью, слишком уж содержательны. Но здесь опять же важно не что, а как.

Весь этот замес в духе **«Терминатора»** нужен исключительно в качестве фундамента, хоть какого-то обоснования творящегося беспредела. Почти ни одна сцена в фильме не отыгрывается на полном серьёзе. И если где-то из вас выжимают слёзы, то лишь для того, чтобы в следующую секунду над вами же поржать, если вы вдруг купились. Да, фильм затрагивает порой болезненные темы (парнишка Рассел – типичный школьный стрелок), но с юмором и больше для того, чтобы расширить границы дозволенного. Это смотрится куда как органичнее попыток привнести элементы драмы в первый фильм, особенно если вспомнить нытьё Уэйда по поводу изменившийся внешности.

Сценарий «Дэдпула 2» хорош, но не самой историей (сюжет, как и раньше, нужен, чтоб был), а тем, как она обставлена. Сегодня супергероика обросла штампами почти так же, как ужастики, а потому авторы не упускают возможности посмеяться над ней и заодно поиграть с ожиданиями зрителя. Я снова не могу вдаваться в подробности, потому что примеры завязаны на лютых спойлерах.

Но когда есть что спойлерить, это, как мне кажется, уже хороший знак.

ПЕРВУЮ ВЫСАДКУ команды Дэдпула вы ещё долго не забудете

УВЫ, В РОЛИ КЕЙБЛА Джош Бролин и вполовину не так харизматичен, как в образе Таноса

ПЕРВОМУ ДУРАКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

Что касается самого юмора, то его стало на порядок больше, и, хоть это кажется невозможным, он стал ещё более отвязным. Герои шутят про наркотики, суицид и, конечно, всевозможные выделения человеческого организма. Четвёртую стену не то что ломают... складывается ощущение, будто её и не ставят вовсе. Если в первой части Дэдпул обращался к зрителям пару-тройку раз, то тут он постоянно подмигивает аудитории, комментирует сюжетные ходы и цитирует десятки фильмов, включая те, что входят в киновселенную **Marvel**. Справедливости ради, некоторые отсылочки и пародии успели порядком потрепаться и устареть. Ну а что вы хотели? Фильмы делаются долго.

И наконец-то в «Дэдпуле» по-настоящему много экшена, лихого и безбашенного. В первой части мы довольствовались сценой на автостраде да финальной битвой. И то пришлось «забыть пушки в машине» в целях экономии бюджета. Сиквел в этом плане даёт и болтливому наёмнику, и его друзьям/врагам развернуться на полную катушку.

В этот раз создатели используют потенциал главной особенности Дэдпула – бессмертия. Разрывание на куски, удушение противника переломанной рукой, совершенно отвратительные, но забавные травмы – всё это на экране есть.

МСТИТЕЛИ КУРИЛЬЩИКА

Райан Рейнольдс продолжает доказывать, что он и Дэдпул – комбинация, задуманная на небесах. Как Железный человек и Роберт Дауни-младший, Росомаха и Хью Джекман, Супермен и Кристофер Рив (прости, Генри, я вижу, ты стараешься, но пока что-то не выходит). Это стопроцентное попадание и, с наибольшей вероятностью, роль жизни.

А ведь Рейнольдсу по-прежнему приходится выполнять сложную актёрскую задачу. Как и Хьюго Уивинг в **«V значит Вендетта»**, он большую часть времени проводит в маске, и в его распоряжении только голос и пластика. Ну, ещё анимированные глаза, но они погоды не делают.

Однако даже с таким инструментарием актёр блестяще оживляет персонажа. Ти-Джей Миллер всё так же хорош в образе меланхоличного бармена Хорька, таксист Допиндер и вовсе сияет звездой, ну а Колосс есть Колосс – большой добродушный моралист, который в локализации по-прежнему изъясняется с эдакими былинными интонациями и архаизмами, дабы всем было ясно, что он русский.

А вот новички на фоне старой гвардии теряются. Разрекламированный Кейбл нужен только для того, чтобы Дэдпулу было с кем драться. Он, конечно, всяко колоритнее Аякса, или как там звали парня из первой части, но всё равно уныл. Хотя это в какой-то степени даже канонично.

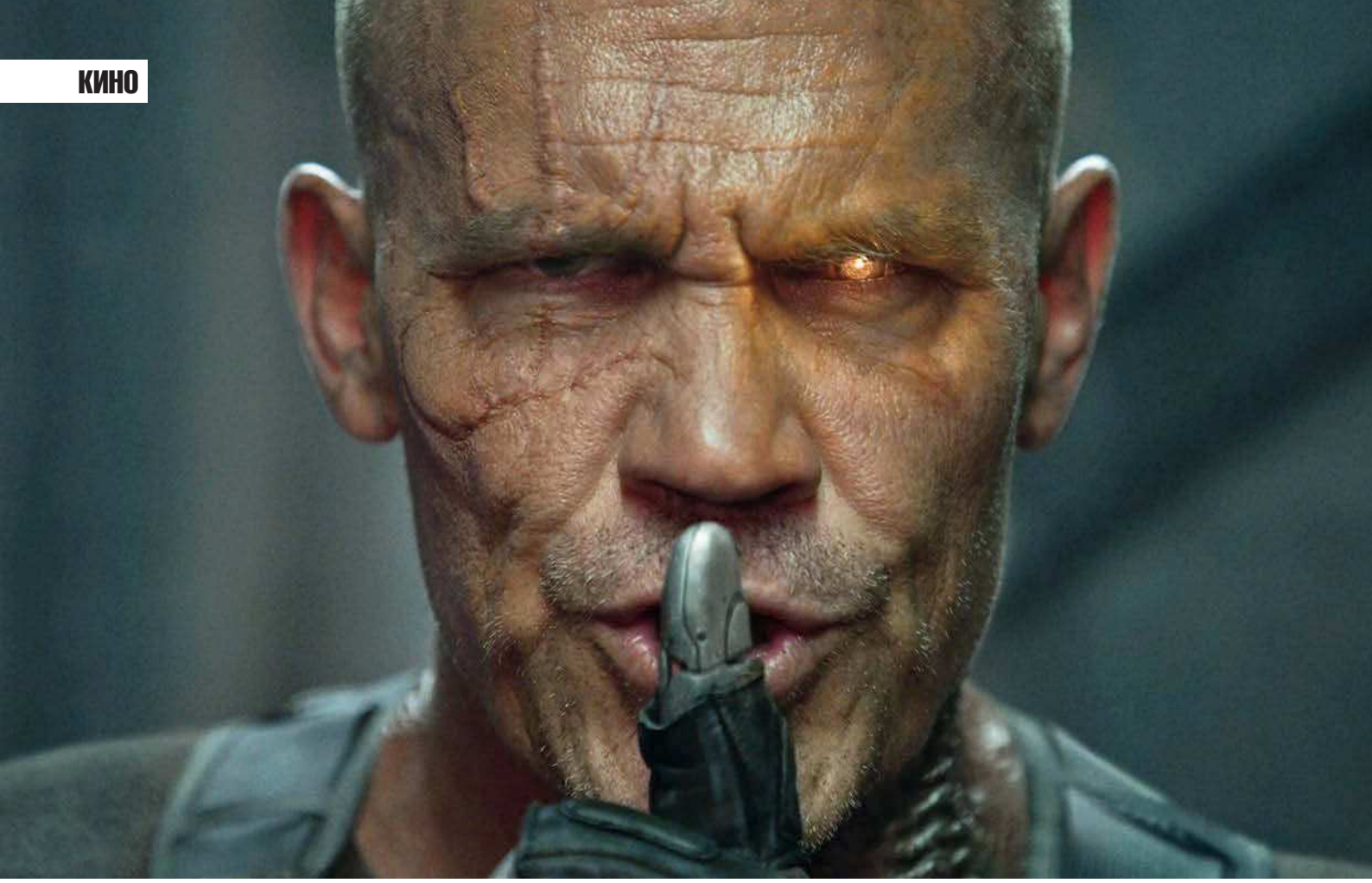
А вот за Домино обидно. Довольно яркая героиня комиксов в фильме нужна исключительно для демонстрации её способностей. Нет, сцены, построенные вокруг паранормальной удачи, изобретательны и смотрятся отлично. Но взаимоотношения Домино и Дэдпула остаются, считайте, за бортом. Как так-то?! Вы же высмеиваете «Люди Икс: Начало. Росомаха» за наплевательское отношение к канону, а сами вводите важных персонажей ради пары эпизодов...

■■■

Впрочем, последний абзац можете спокойно игнорировать. Все эти мысли пришли мне в голову не раньше чем через сутки после просмотра второго «Дэдпула». Во время самого просмотра никаких претензий не возникает – либо ржёшь в голос, либо хихикаешь, либо улыбаешься, подметив очередную отсылку. Да, это типичный сиквел по формуле «взять оригинал, умножить на 2».

Но неужели кто-то из поклонников первого фильма откажется от такой двойной порции? ■

ОКАЗЫВАЕТСЯ, Боеголовка предпочитает девушек. Будто кто-то сомневался



ЧЕГО ВЫ НЕ ЗАМЕТИЛИ В «ДЭДПУЛЕ 2»?

ХОТЯ ЭТО БЫЛО ПРЯМО ПЕРЕД ГЛАЗАМИ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

В рецензии с прошлого разворота Дмитрий Шепелёв отметил, что ребёнок-мутант с горящими руками очень напоминает типичного «школьного стрелка». И был безупречно прав. С разрешения автора я попробую немного развить тему.

Случайность ли это? И что ещё можно найти в сюжетной линии Файрфиста, если немного её поскрести?

ДЕТАЛИ ПАЗЛА

Какой скучный заголовок. Может, другой подберём?

Если вы когда-нибудь изучали культурологию, учились на сценарном факультете, ну или просто достаточно наблюдательны, то наверняка знаете, что любой сюжет состоит из неких базовых деталей. Как конструктор, в котором не так уж много разных кубиков. Верхним слоем лежит антураж: фэнтезийный, космический, супергеройский, какой угодно ещё – он создаёт видимость разнообразия. Но глубже основные элементы повторяются: вот «дама в беде», вот «мудрый старец», вот классическая тройка «жертва, агрессор, спаситель» и так далее. Держа это в уме, давайте посмотрим, из каких запчастей собрана история Файрфиста.

МРАЧНО КАК, ТЫ ТОЧНО НЕ ИЗ DC?

О, а вот это неплохо.

Для начала – сам юноша. Посмотрите на него. Буквально каждой мелочью сценаристы подчёркивают, насколько он нелепый. Неуклюжий, навязчивый, странный, плохо одетый, с сальными волосами и, наконец, просто толстый. Архетипичная жертва школьного буллинга.

Он годами терпел унижения, его переполняет злоба. Идея-фикс – вернуться и воздать по заслугам всем, кто обходился с ним жестоко. И вот тут давайте вспомним, как выглядело место, куда он пришёл мстить. Явно не самое современное здание. Лысеющий директор в дешёвом костюме. Испуганные дети, прячущиеся по углам от новоявленного «мстителя». По сюжету перед нами приют для детей-мутантов, где над ними проводят некие зловещие опыты. Но присмотритесь внимательнее: весь антураж безошибочно рисует нам вовсе не режимное спецзаведение с исследовательским уклоном, а обычную провинциальную школу с её педагогами и учениками.

Наконец, как вы помните, мутант вернулся не один, а с грозным приятелем. Его выбор также не выглядит случайным: Джаггернаут во вселенной MARVEL – воплощение чистой мощи, чьё прямое предназначение – разрушать. На момент событий фильма его держат за самой охраняемой и всегда закрытой дверью, к которой мальчик проявлял любопытство с первого же дня в спецтюрьме. Если счистить с символов тонкий налёт супергероики, то Джаггернаут – оружие, которое до поры до времени хранится в запертом шкафу.

Детали встали на место: над ребёнком издевались в школе, он копил обиду, потом улучил момент, добыл оружие, вернулся и покарал обидчиков – вот что показали нам сценаристы. Классическая история школьного стрелка.

Конечно, это может быть серией совпадений. Тем более что раз деталей, из которых строятся сюжеты, не так уж много, то и их комбинации должны повторяться. Нет нужды искать замысел там, где достаточно случайности.

Но в данном случае, думаю, это именно замысел.

ОТСТУПЛЕНИЕ ОТ ТЕМЫ

А покороче нельзя? Опять эти пространные рассуждения...

Конец двадцатого века принёс в медиаиндустрию такие понятия, как «нативная реклама» и «продакт-плейсмент». Это когда в кабинете у доктора Хауса стоит iMac, дьявол носит Prada, а Эдгар Райт называет трилогию в честь мороженого Cornetto.

А ещё есть социальная реклама. Она учит разным хорошим вещам, которые делают мир лучше: пристёгиваться за рулём, не пренебрегать презервативами, чаще звонить маме, ну и всё в таком духе.

Эти два явления должны были встретиться – и они встретились. Нет, не во втором «Дэдпуле», конечно. Гораздо раньше.

Вспомните, к примеру, серию комедий «Американский пирог». Там каждый герой переживает какую-нибудь постыдную (прямо ужасно постыдную, кошмарно постыдную!) историю. Но при этом через весь фильм проходит позитивная мораль: «жизнь продолжается». Постыдные истории остаются в прошлом, от них не рушатся судьбы и отношения, друзья остаются друзьями, и никто не сводит счёты с жизнью. Фильм, как тот пирог, будто бы сознательно собран из двух слоёв: один развлекательный, а другой берёт на себя социальную нагрузку по профилактике подростковых суицидов.

Приглядитесь, и вы наверняка увидите немало похожих приёмов в десятках других известных фильмов.

И СНОВА ДЭДПУЛ

Да ты сегодня просто мастер оригинального заголовка.

Теперь вернёмся к Дэдпулу. Вернее, конечно, к злополучному ребёнку-стрелку.

Социальный слой виден тут невооружённым глазом – главная интрига всей второй половины ленты крутится вокруг того, как остановить парня.

В фильме настойчиво проговаривается:

– Файрфист – ещё не монстр;

– но он станет монстром, если хоть раз убьёт;

– пока этого не произошло, его надо переубедить;

– но если трагедия неизбежна, его уничтожат (и это будет правильно).

Как говорится, на заметку каждому «школьному стрелку»: всегда есть путь назад, пока ты никого не убил. Остановись, иначе станешь причиной трагедии. Если убьёшь – превратишься в монстра и сам будешь убит без всякого сожаления.

Ну и маленький финальный аккорд, когда садиста-директора сбивает такси, посылает зрителю утешительный смайлик: возмездие всё равно настигнет злодеев, самому становиться его орудием вовсе не обязательно.

И знаете, что я вам скажу... Когда масс-культура не ограничивается одними хохмами, а берёт на себя кусочек социальной ответственности, реагирует на современные вызовы и угрозы – это здорово. А когда она умудряется делать это не нудно, как в баснях, а ловко и задорно, как в «Дэдпуле 2», – здорово вдвойне.

Ах да, чуть не забыл. В этом тексте полно спойлеров. Я поздновато предупредил, да? ■

ЖАНР
фантастика
РЕЖИССЁР
Сергей Мокрицкий
СЦЕНАРИСТЫ
Денис Курышев,
Сергей Артимович,
Максим Бударин
В РОЛЯХ
Никита Волков,
Евгений Ткачук,
Ольга Боровская,
Юлия Пересильд
ПРЕМЬЕРА В РОССИИ
25 мая 2018 года
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ
12+

ЧЕРНОВИК

КОГДА НАЗВАНИЕ СЕБЯ ОПРАВДАЛО

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

По отечественным киноэкранам шествует «Черновик» – экранизация одноимённого романа Сергея Лукьяненко. Последний фильм по произведениям мэтра российской фантастики – «Азирис Нуна» – вышел в 2006 году, так что новых экранизаций Лукьяненко поклонники ждали целых двенадцать лет.

Увы, «Черновик» Сергея Мокрицкого едва ли угодит что фанатам книги, что рядовому зрителю. От режиссёра неплохой военной драмы «Битва за Севастополь» можно было ожидать как минимум добротного зрелища, но перенос на экран фантастического боевика оказался ему не по зубам. По многим причинам, из которых едва ли не основная – небрежное обращение с исходным материалом.

ГЛАВА 1. [ПРИДУМАТЬ НАЗВАНИЕ!]

Главный герой фильма – молодой москвич Кирилл (Никита Волков), талантливый игровой дизайнер. Коллеги поют ему дифирамбы, себя Кирилл именует гением и от скромности не помирает. Правда, увлечённость работой плохо сказывается на его личной жизни: в первые же минуты фильма Кирилла бросает любимая девушка (Ольга Боровская), потому что он забыл, когда у неё день рождения.

Беда не приходит одна. Однажды Кирилл возвращается с работы и обнаруживает, что в его квартире живёт незнакомка (колоритная Северия Янушаускайте). Живёт, по её словам, уже очень давно. Все документы на собственность чудесным образом переписываются, и теперь у Кирилла нет дома. Странички в его паспорте очищаются ото всех данных. Вскоре все, кого он знал, попросту забывают о нём. Соседи. Друзья. Родители. Даже его собака.

Попытка добиться объяснений от стервозной барышни, прописавшейся в его квартире, заканчивается очень плохо. Когда терять Кириллу становится уже нечего, он получает по телефону указания: явиться в водонапорную башню неподалёку от Кремля. Тамто и выясняется, что башня – проход между мирами, а наш герой избран выполнять на ней почётную функцию таможенника. Бонусами к новой должности идут сверхъестественная ловкость, ускоренная регенерация и прочие возможности порядочного супергероя.

Из минусов – так называемый «поводок»: от башни нельзя отойти дальше, чем на пятнадцать километров. А ещё придётся плясать под дудку таинственных кукловодов, обрёкших его на такую судьбу.

Впрочем, до поры до времени Кирилла вполне устраивает новая работа, интересная и непыльная. У него даже остаётся время, чтобы наладить отношения с бывшей девушкой. Однако потом кукловоды решают, что девушка отвлекает Кирилла от его прямых обязанностей, а тот снова терять любимую категорически не согласен...

К сожалению, на экране сюжет фильма излагается куда сумбурнее, чем в кратком пересказе. С одной стороны, темп у ленты бодрый, скучать зрителю некогда. С другой – повествование напоминает лоскутное одеяло, до того оно фрагментировано. Некоторые сцены стыкуются весьма топорно, как будто при монтаже часть отснятого материала вырезали не глядя. Даже тем, кто читал книгу, порой будет нелегко понять, что происходит. Что уж говорить о людях, которые ничего не знают о Функционалах, Аркане и прочих фишках мира, созданного Лукьяненко...

Скорее всего, проблема в том, что Мокрицкий уже пообещал через год выпустить на ТВ одноимённый сериал. Вот и снимали изначально с расчётом на то, чтобы история раскрывалась на протяжении четырёх часов, а никак не двух. Уместить в такой короткий хронометраж пять сотен страниц межмировых интриг – задачка не для слабонервных.

Факт остаётся фактом: в текущем виде «Черновик» напоминает скорее небрежный конспект оригинала, нежели самостоятельное произведение. Это при том, что большую часть фильма герою объясняют правила игры и любезно рассказывают про его новые способности. Даже там, где сообразительный «книжный» Кирилл до всего доходил своим умом.

ГЛАВА 2. ЗАМКНУТОЕ ПРОСТРАНСТВО (?) [ПОДУМАТЬ ЕЩЁ]

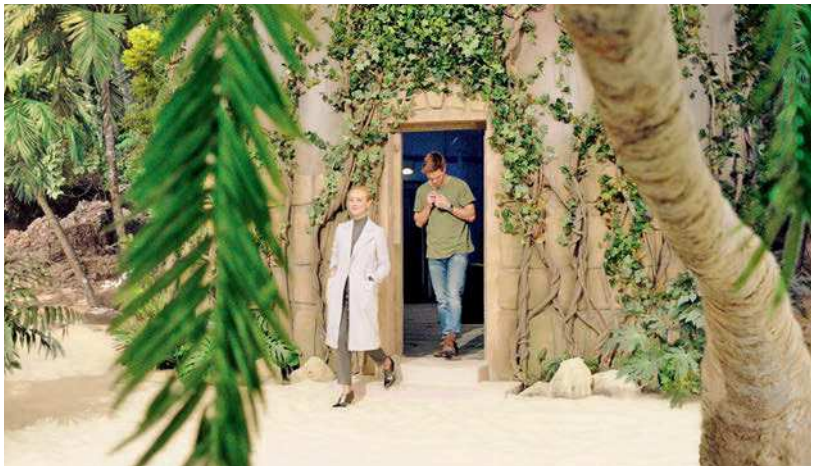
Смещение акцентов и отступления от книги не пошли фильму на пользу. Живые авторские диалоги с лёгким налётом философии переписаны и упрощены. Всё свелось к изложению местной мифологии. Любовная линия, которая в оригинале проходит по касательной, в фильме зачем-то вылезает чуть ли не на первый план – оттого ближе к финалу мы получаем мутный сюжетный поворот в духе мультяшного Диснея и поцелуев истинной любви. Сказочный мир наркотической утопии, куда кукловоды ссылают неугодных, превратили в страну-ГУЛАГ, где бродит победивший призрак коммунизма. Механические пауки и злобные кибернетические матрёшки – «клюквинка» на торте абсурда.

Проблема не в том, что создатели посмели покуситься на святое. Крупные литературные формы невозможно перенести на экран без изменений, книги и сценарии пишутся по разным законам. Но эти изменения должны латать сюжетные дыры, порождённые киноадаптацией. В «Черновике» же они влекут за собой дополнительные вопросы – а их и без того оставалось предостаточно.

«Графическая» сторона тоже оставляет желать лучшего. Редкий экшен не слишком впечатляет. Slo-mo делу не помогает. Из благодатной темы множественных миров и альтернативных вселенных фильм выжимает до обидного мало: другие варианты Земли показывают мельком, словно стыдливо. Минимум пейзажей, общих и дальних планов. Максимум скучных замкнутых пространств.

Экскурсии Кирилла в иномирье могли стать не менее красочными, чем странствия Доктора Стрэнджа по мультивселенной или путешествия его британского коллеги в синей будке. А что в итоге? Матрёшки, одинокий дирижабль да плохо нарисованные виды Кремля с вариациями.

Музыкальное сопровождение добавляет фильму несуразности. Песни Агутина звучат так чужерод-



но, что хочется залезть в закадровый плейлист и найти там что-то более уместное. Оригинальный саундтрек Кирилла Рихтера совершенно не запоминается, но и раздражения не вызывает. И на том спасибо.

ГЛАВА 3 (ПОСЛЕДНЯЯ) [ОСТРОУМНО ОБЫГРАТЬ!]

«Черновик» есть за что похвалить. Кастинг удачный. Камео Хакамады, Хрусталёва и самого Лукьяненко остроумны. Основные персонажи вышли узнаваемыми и фактурными (если забыть о хозяйке гостиницы). Лукьяненко прописывал скорее яркие типажи, чем сложные многогранные характеры, и это пошло сценарию на пользу.

Жаль только, играют актёры посредственно. Единственный, кого можно выделить, – Котя, друг Кирилла, в исполнении Евгения Ткачука. Его перевоплощение вышло вполне убедительным. Остальные фальшивят тут и там, хотя достоверно сыграть таких героев при всём старании было бы сложно: из-за халтурного монтажа персонажи забывают не только Кирилла, но и значение слова «мотивация». В одной сцене Кирилл с другом на ножах – в следующую встречу они уже мирно беседуют. В одной сцене его девушка счастлива с новым ухажёром – спустя пару минут она снова влюблена в бывшего. Какие переходы и логические связки, какая цельность образа, вы о чём?

Сам Кирилл вроде и последователен в большей степени, нежели остальные, и достаточно симпатичен, чтобы ему сопереживать. Да только до Нео (эту параллель Лукьяненко проводит прямым текстом) ему всё равно далеко. Герою со всех сторон твердят, какой он талантливый и особенный. В чём заключаются эти его «особенные таланты», мы так и не поймём. По крайней мере, без костыля в виде книги, на которую фильм с течением времени опирается всё меньше.

«Знаешь, когда на героя напали матрёшки, это было похоже на боевик», – задумчиво сказал какой-то мальчишка своему приятелю после сеанса. Самый большой комплимент, какой можно сделать «Черновику», – то, что в некоторых моментах он и правда похож на боевик. Или добротную фантастику, которой мог бы стать. В остальном вышла скорее любовная история, да и та не выдерживает критики.

Фильм не так плох, чтобы вызвать желание стереть воспоминания о просмотре. Но качественной работой его не назовёшь. Может, обещанный сериал исправит положение. Пока перед нами действительно черновик – и это не тот случай, когда фильму стоило так усердно оправдывать своё название.

Остаётся надеяться, что при таком подходе вторую книгу серии, «Чистовик», тоже экранизируют под стать названию. ■

САМ СЕБЕ КАСКАДЁР

ИСТОРИЯ УСПЕХА ЛЕГЕНДАРНОГО ДЖЕКИ ЧАНА

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Никто не ожидал, что Чэнь Ганшэн, простой гонконгский мальчик, взорвёт мировой кинематограф, изобретёт новый жанр и даже откроет каскадёрскую школу. Вспоминаем удивительную историю **Джеки Чана**, на чьих фильмах выросло несколько поколений.

ПУТЬ ВОИНА

После начала гражданской войны бедные родители Джеки сбежали с материка в Гонконг, а потом и вовсе переехали в Австралию, где мальчик пошёл в первый класс. Впрочем, особого рвения к учёбе у него не наблюдалось, а потому после отчисления отец, скопив деньжат, устроил его в школу Пекинской оперы Ю Джим Йена. Там будущий кумир миллионов начал постигать искусство танца, акробатики, рукопашного боя и актёрского мастерства.

МАЛЕНЬКИЙ ЧЭНЬ ГАНШЭН был крепышом и сшибал всё на своём пути, за что, видимо, и получил прозвище Пао Пао – «пушечное ядро»

Дисциплина на новом месте была железная: трусость и непослушание из воспитанников выбивали палкой, а единственной наградой за старания служила сдержанная похвала. Так Джеки ещё в детстве понял, что достичь вершин можно лишь упорным трудом, и, когда через два года отец приехал за сыном, тот был готов остаться в школе навсегда. Тогда же он получил свой первый гонорар за эпизодическую роль в фильме **«Большой и маленький Вонг Тин Бар»** (1962), стал подрабатывать в небольших проектах, а ещё немного повзрослев, заделался каскадёром.

Завершив учёбу, юный Чан устроился на студию **Shaw Brothers**, где впервые работал на одной площадке с Брюсом Ли в **«Кулаке ярости»** (1972) и **«Выходе дракона»** (1973). Впрочем, создателям он тогда не примелькался, хотя и брался за самые сложные трюки.

Первую главную роль он получил в фильме **«Маленький тигр из Квантунга»** (1973): по сюжету его герой, втайне от отца обучившись боевым искусствам, даёт

В ФИЛЬМАХ ВЭЯ
Джеки взял псевдоним Ченг Лонг («стать драконом»). Это отсылка к Брюсу Ли, чьё сценическое имя переводилось как «маленький дракон»

Ю ДЖИМ ЙЕН: ДЖЕКИ – НЕ САМЫЙ ТАЛАНТЛИВЫЙ, НО УЖ ТОЧНО САМЫЙ НЕПОСЛУШНЫЙ МОЙ УЧЕНИК

В ШКОЛЕ
Джеки (в центре на фото слева) стал одним из «Семи маленьких счастливчиков», которые гастролировали с выступлениями и играли в фильмах

отпор местной банде. Но картина получилась проходной, и новые предложения долго не поступали – в 1975-м актёр даже снялся в фильме для взрослых! В конце концов новая надежда пришла со стороны гонконгского продюсера и режиссёра Ло Вэя: впечатлённый безумными трюками, он пригласил Джеки сыграть в **«Новом кулаке ярости»** (1976).

СТАТЬ ДРАКОНОМ

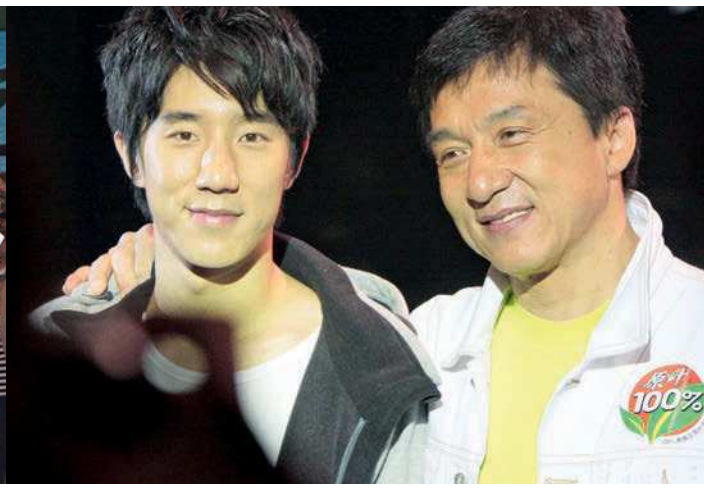
Ло Вэй увидел в Джеки реинкарнацию Брюса Ли и постоянно подчёркивал их сходство, сняв целых шесть лент в духе ранних фильмов актёра-легенды. Но почти все картины провалились: роль сурового серьёзного борца Джеки не шла. Тогда актёр и выдумал амплуа простых, временами нелепых, но смекалистых парней, которые не стесняются запустить в противника всем, что под руку попадётся.

Долгожданным прорывом в карьере стали фильмы **«Змея в тени орла»** (1978) и **«Пьяный мастер»** (1978) Юаня Хэпина: получив полную творческую свободу, Джеки Чан едва ли не в одиночку придумал жанр комедийного кунг-фу. Оценив новый стиль своего любимца, Ло Вэй снял с ним несколько фильмов: **«Духовное кунг-фу»** (1978), **«Немного кунг-фу»** (1980) и **«Бесстрашная гиена»** (1979) – в последнем Джеки дебютировал ещё и как сорежиссёр.

После съемок **«Бесстрашной гиены – 2»** студия Ло Вэя уже не могла вместить талант новой звезды Гонконга, и тот перешёл в более крупную **Golden Harvest**, срежиссировал несколько картин, а в **«Лорде драконе»** (1982) даже установил мировой рекорд по количеству дублей: спустя 2900 попыток попал маленьким мячиком с ноги в двухдюймовую мишень. Вскоре в арсенале Чана появились и целые цепочки сложных трюков (**«Полицейская история»** (1985), **«Доспехи бога»** (1986)).

Разрыв контракта с Ло Вэем проходил тяжело: режиссёр, который, по слухам, был членом гонконгского преступного синдиката триад, потребовал от актёра «выкуп» в 10 миллионов гонконгских долларов. Его заплатили режиссёры Раймонд Чоу и Леонард Хо, и только тогда Джеки наконец смог вернуться на родину.

Зато **«Проект А»** (1983) оказался новым витком в его карьере: трюки стали ещё опаснее, а традиционное кунг-фу Чан разбавил балетными постановками. Он даже повторил подвиг Гарольда Ллойда из фильма **«Безопасность прежде всего!»** (1923): повис на стрелке часов башни, а затем, отпустив её, пролетел



В ФИЛЬМЕ «Железнодорожные тигры» (2016) с Джеки играет его сын Джейси

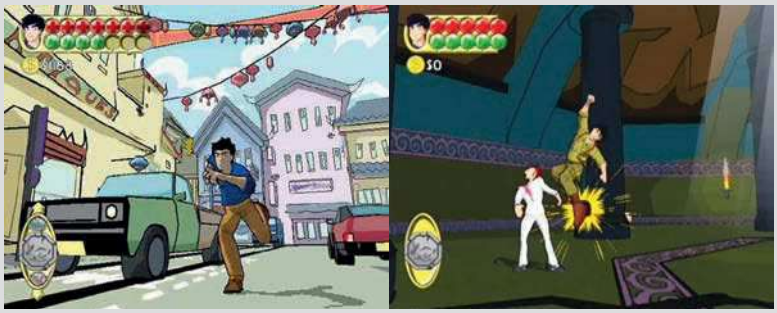
«НОВЫЙ КУЛАК ЯРОСТИ»

ЗА ДЖЕКИ ЧАНА

Примерить амплуа кумира можно в паре видеоигр, хоть и не очень удачных. В **Jackie Chan's Action Kung Fu** боец пять уровней спасает свою сестру, а в **Jackie Chan Stuntmaster** – уже дедушку Фредерика, похищенного одной из банд Нью-Йорка (здесь движения записывал сам актёр).

МЕСИТЬ ВРАГОВ в Jackie Chan Stuntmaster можно на пятнадцати уровнях

В фитнес-тренере **Jackie Chan J-Mat Fitness** для консоли XaviXPORT Чан просто заставлял людей бегать и отжиматься, а встретиться с ним один на один можно в **Kung-Fu Master Jackie Chan**. Ещё одна игра основана на мультсериале **Jackie Chan Adventures** – на сегодняшний день она кажется наиболее приличной.



JACKIE CHAN ADVENTURES (2004) – самая свежая игра про Джеки Чана

18 метров без страховки... Причём эту сцену отсняли только с третьего дубля!

Но не все коллеги Джеки Чана разделяли страсть к смертельным трюкам: актёры, покалечившись, часто отказывались продолжать работу в фильме, что задерживало съёмки. Чтобы обезопасить себя от таких казусов и быть уверенным в своей команде, Чан основал ассоциацию каскадёров **Sing Kar Pan**, с которой работает до сих пор.

Став легендой азиатского кино, Джеки отправился покорять Америку. Первые попытки оказались неудачными: **«Большая драка»** (1980) и **«Гонки «Пушечное ядро»** (1981) не принесли больших сборов, зато именно с них пошла знаменитая традиция завершать фильмы нарезкой неудачных дублей.

Всерьёз пробился в Штаты Чан только через тринадцать лет – с картиной **«Разборка в Бронксе»** (1995), – а полностью американский **«Час пик»** (1998) закрепил успех, и в Голливуде зажглась новая звезда. Но после пары успешных экспериментов – **«Великолепного»** (1999) и комедийного вестерна **«Шанхайский полдень»** (2000) – и не очень удачного **«Смокинга»** (2002) актёр вернулся в Гонконг.

Со славой пришло и разочарование: хоть и приносившие приличные гонорары, голливудские роли мало отличались одна от другой. А что делать, если не нравятся чужие правила? Джеки, как и в детстве, пошёл напролом: основал собственную кинокомпанию **JCE Movies Limited** и выпустил несколько успешных фильмов с элементами драмы. Следом он взялся за сиквелы к «Доспехам бога» и «Полицейской истории», начал совместную работу с мастером восточных единоборств Джетом Ли (**«Запретное царство»** (2008)), возвратился к «Часу пик», снялся в своей первой американской драме **«Каратэ-пацан»** (2010)...

Сейчас к выходу готовится чуть меньше десятка новых фильмов.

КАСКАДЁРСКАЯ МАГИЯ

На самые отчаянные трюки Джеки вдохновили Гарольд Ллойд и Бастер Китон – оба актёры и каскадёры. Но чудеса акробатики всегда идут в комплекте с увечьями: на счету знаменитого сорвиголовы сотни травм, в том числе и сложных переломов. Например, из-за многократно ломанной правой лодыжки Чан всегда приземляется на левую ногу. Неудивительно, что благодаря своей повышенной травмоопасности актёр вошёл в чёрные списки большинства страховых компаний мира.

На съёмках «Полицейской истории» каскадёры перебили столько стёкол, что съёмочная команда в шутку называла фильм «Стеклянная история». Там же Джеки за один трюк перевыполнил свой месячный

«БЕССТРАШНАЯ ГИЕНА»

СВОЙ ПСЕВДОНИМ ЧАН ПОЛУЧИЛ НА СТРОЙКЕ, ГДЕ РАБОТАЛ С РОСЛЫМ НАПАРНИКОМ ПО ИМЕНИ ДЖЕК. АВСТРАЛИЙЦАМ БЫЛО СЛОЖНО ПРОИЗНОСИТЬ КИТАЙСКОЕ ИМЯ, А ПОТОМУ ОНИ НАЗЫВАЛИ ЮНОШУ ПРОСТО «МАЛЕНЬКИМ ДЖЕКОМ» ИЛИ «ДЖЕКИ»

НАСТОЯЩЕЕ ИМЯ актёра переводится как «рождённый в Гонконге»

план по травмам: соскользнул по четырёхметровому шесту, обёрнутому электрическими гирляндами, что закончилось переломами пальцев, ожогами второй степени, иссечёнными ладонями, ударом тока, травмой предплечья, парой сломанных позвонков и переломом тазовой кости. Актёр чудом избежал паралича.

Во второй части «Полицейской истории» он ошибся окном, прыгнув в настоящее стекло вместо муляжа, в сиквеле «Пьяного мастера» прополз по раскалённым углям, а в «Криминальной истории» сломал обе ноги, застряв между автомобилями.

Ещё один зрелищный трюк – спуск по крыше здания Willemswerf в Роттердаме в фильме **«Кто я?»** (1998): Джеки двадцать один этаж пробегает по стене, наклонённой под углом в сорок пять градусов. Даже со страховкой он не мог отважиться на этот трюк целых две недели!

А один выкрутас чуть не стоил актёру жизни. В «Доспехах бога» Джеки, прыгая с уступа на дерево, сорвался и, пролетев вниз головой несколько метров, ударился о камни. На память о трагедии у него остались пластина в черепе и лёгкая глухота на правое ухо.

■ ■ ■

К настоящему моменту 64-летний Джеки Чан снялся более чем в сотне фильмов и продолжает увеличивать послужной список. У него впереди ещё много прекрасных фильмов (пусть уже и не с такими опасными ролями), а поклонники его самых сумасшедших трюков всегда могут заглянуть на полку со старыми видеокассетами. ■

Cooler Master MasterSet MS120

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ ОТ COOLER MASTER

Удобная классика

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ Клавиатура

- **Тип переключателей:** гибридные
- **Ресурс переключателей:** более 50 млн нажатий
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Подсветка:** светодиодная RGB
- **Частота опроса:** 125 Гц
- **Объем памяти:** 32 КБ
- **Интерфейс:** USB 1.1
- **Габариты:** 44,1x13,3x3,8 см
- **Вес:** 1,041 кг

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ Мышь

- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал корпуса:** пластик
- **Количество кнопок:** 6
- **Сенсор:** Pixart PMW-3360
- **Чувствительность сенсора:** 500–3500 DPI
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Подсветка:** светодиодная RGB
- **Габариты:** 11,8x7,9x4 см
- **Вес:** 105 г

Цена набора на апрель 2018 года:
4500 рублей ($75)

Наборы «клавиатура-мышь» – не редкость, но найти среди них что-то действительно интересное и годное довольно сложно. Однако, как показала Cooler Master, вполне реально. В своем наборе MasterSet MS120 она предлагает клавиатуру с оригинальными гибридными переключателями и очень удобную мышку с хорошо настроенным сенсором.

Клавиатура: внешний вид, переключатели

Внешний вид – классическая «доска» из светлого прошлого. Цвет устройства – черный, свойственный большинству клавиатур Cooler Master. Благородное происхождение выдают детали: качественный пластик, высокая и жесткая основа, прорезиненные выкидные ножки, толстый, но мягкий кабель USB и аккуратная гравировка символов на колпачках.

От себе подобных модель отличает строение кнопок, которые производитель гордо именует гибридными. Дескать, в душе они, конечно, мембранные, но по ощущениям – чистая механика а-ля Cherry MX Blue. Как так? Всё просто. Под клавишами действительно стоит традиционная мембрана, но с колпачками ее соединяет механизм, чем-то напоминающий «щелкающую» шариковую ручку. Жмешь – выстреливает стержень и прожимает мембрану, соединяя контакты на печатной плате.

Клавиатура: в работе

Ощущения от гибридных кнопок на любителя. Тактильно – полное сходство с обычной мембранной клавиатурой, но каждый ход кнопки сопровождается звонким сухим щелчком. На наш вкус – довольно странная тема, но надо признать, что и вреда псевдомеханический агрегат не несет. На скорость ввода он не влияет, количество комбинаций почти не ограничено, а повторный клик не требует полного освобождения клавиши. В общем, должно понравиться тем, кто мечтает о громких клавишах, но содрогается при виде цен на настоящие механики.

Добавим, что без подсветки не обошлось. Она светодиодная, многоцветная, не бьет по глазам и хорошо видна как в темное, так и в светлое время суток. Яркость, цвета и схемы свечения выбираются через Fn+F1...F7. Оставшиеся четыре кнопки ряда F служат для блокировки левой Windows, отрубания вообще всех клавиш и переключения задержки между повтором символов.

Мышь

Входящая в набор мышь по стилю подходит к клавиатуре: черный матовый корпус, шесть стандартных кнопок. И снова плюсы в мелочах: шероховатый качественный пластик с выемками для пальцев, удобная для разных хватов форма корпуса, мягкий шнур и три большие ножки для легкого скольжения. Ничем не выказывает игровой направленности, но уже через полчаса использования понимаешь: этот манипулятор способен на многое. И причина тому – идеальный сенсор.

Вы будете смеяться, но «идеальным» мы сейчас назвали Avago 3050, самый младший и простой датчик из существующих на рынке. Как правило, для серьезной работы их даже не берут в расчет, но в Cooler Master сотворили маленькое чудо. Они научили сенсор работать почти на всех типах поверхности и так настроили, что даже на максимальных 3500 dpi графики движения оставались гладкими. Скажем по секрету, такую ровность нечасто увидишь даже на мышах с Avago 3310 и 3330.

Не подвела и механическая часть. Клик у клавиш мягкий и четкий, боковые кнопки не норовят сработать при легком вертикальном перемещении большого пальца, а колесо четко фиксирует положения. Есть тут и ненавязчивая RGB-подсветка, цвет которой указывает на текущее разрешение сенсора.

MasterSet MS120 можно найти сегодня за 4500 рублей. По нашим ощущениям, мышка в нем стоит примерно 1500 рублей, клавиатура, получается, около 3000, что вполне соответствует положению на рынке и общему качеству исполнения.

КЛАВИАТУРА LOGITECH G513

Нестандартная механика

Мы как-то привыкли, что мир механических клавиатур делится на две части: Cherry MX и все остальные. Однако в игре есть ещё один серьёзный участник – Romer-G от **Logitech**. Мы решили напомнить вам, чем же хороши «ромеры», и взяли на тест новую G513.

Внешний вид

Клавиатура не занимает много места на столе и выполнена в компактном формфакторе «скелетон»: переключатели не утоплены в корпус, а установлены прямо на пластину из алюминиево-магниевого сплава. Ничего лишнего, всё строго, стильно и качественно.

В задний торец инженеры Logitech встроили USB-порт, который поддерживает только стандарт USB 2.0. На нижней стороне – углубление для провода наушников и пять резиновых накладок по всему периметру, благодаря которым клавиатура не скользит по столу. При желании клавиатуру можно приподнять примерно на 10° с помощью выдвижных ножек, тоже, кстати, прорезиненных. Кабель толстый и жёсткий, в тканевой оплётке и с защитой от перегиба. При подключении к компьютеру он занимает сразу два слота под USB.

Одно из основных отличий G513 от G413 – подставка под запястья. На самом деле это простая пластиковая пластина с поролоном, обитая кожзамом. Она никак не крепится к клавиатуре, но подгоняется настолько хорошо, что поначалу кажется, будто её притягивают небольшие магниты. На задней стороне пластины, как и у клавиатуры, резиновые накладки и углубление для провода наушников.

В целом, подставка оставляет положительные впечатления: она правильной высоты, мягкая и удобная. Однако несколько замечаний всё же есть. Во-первых, в особо тёплые дни руки на ней потеют и оставляют следы. Во-вторых, со временем на месте касаний кожзам может износиться.

В работе

Logitech уже не первый год использует в своих механических клавиатурах собственные переключатели, разработанные совместно с **Omron**, – Romer-G. Новинка не исключение, но это первая модель, которая представлена с двумя типами переключателей – Tactile и Linear. Первые, старые, похожи на гибрид Cherry MX Brown и мембранки. У них такая же тактильная отдача, как и у коричневых, но при этом они мягче, тише и с укороченным ходом: 1,5 мм до точки срабатывания и 3,2 мм до упора. Вторые переключатели – новые – почти один в один Cherry MX Red, но с теми же оговорками, что и Tactile, то есть мягче, тише и быстрее.

От многих механических переключателей Romer-G отличаются конструкцией крепления колпачка клавиши (кейкапа). Если у Cherry он надевается на центральную крестовину, то в клавиатурах Logitech – вставляется с помощью четырёх ножек, расположенных по периметру внутренней стороны колпачка.

Плюсы такого строения: диод расположен не с краю, а по центру переключателя и светит точно вверх, поэтому подсвечивается только кейкап, а не всё вокруг. Минусы: при поломке колпачка замену найти сложно и дорого, легче обратиться в официальную техподдержку.

В угоду компактности Logitech переместили кнопки управления мультимедиа и громкости на F-ки, которые работают в сочетании с FN. И это грустно, потому что под очень удобный валик громкости, который до этого был на части предыдущих клавиатур, место есть, но его занимают индикаторы игрового режима, Caps Lock (прощайте, диоды для Num Lock и Scroll Lock!) и, что самое обидное, эмблема линейки игровых девайсов.

В итоге по G513 у нас накопилось не так уж много «против»: этой клавиатуре не помешали бы крепления для подставки и отдельные мультимедийные клавиши. В остальном перед нами отличный вариант для тех, кому по каким-либо причинам не подошла более распространённая Cherry MX. *Глеб Бесхлебный*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры:** игровая
- **Материал корпуса:** алюминий, пластик
- **Интерфейс подключения:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Тип кнопок:** механические
- **Количество клавиш:** 104
- **Подсветка:** RGB
- **Вес (без кабеля):** 1020 г
- **Габариты клавиатуры:** 45,5x13,2x3,4 см
- **Габариты подставки для запястий:** 44,5x8,8x2,15 см
- **Цена на июнь 2018 года:** 10 000 рублей ($160)